PC WORLD VIỆT NAM

SỐ 03 THÁNG 02.2004

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG N... NH PHỐ HỒ CHÍ MINH ...AN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

GIẢI THƯỞNG HẤP DẪN

THẾ GIỚI SIMS 2

Giá: 7000đồng

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

SỐ 3 - 02.2004

Phần thưởng hấp dẫn đang chờ bạn

Xem chi tiết phiếu đính kèm

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng.

TỔNG BIÊN TẬP
TS. Nguyễn Trọng
trong@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
KS. Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn
Th.S. Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
KS. Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Th.S. Nguyễn Thanh Phong, KS. Vũ Duy Khánh, CN. Bùi Lê Duy, CN. Trần Nhật Bình.

CỘNG VỚI SỰ THAM GIA
Nhóm Bút Trẻ: KS. Trịnh Bảo, Nguyễn Long Khánh Ngọc, Đặng Thanh Bình, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdoan@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
nguyetanh.pcwhn@hn.vnn.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
kimchi.pcwhn@hn.vnn.vn

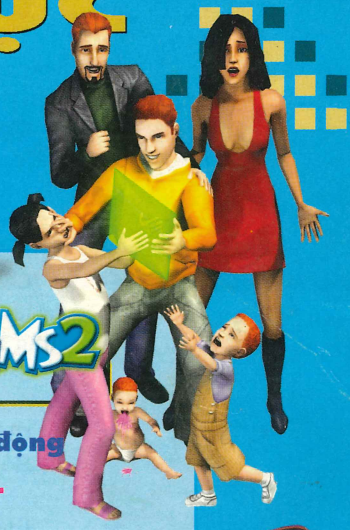
TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
thevinhpcw@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế

TÒA SOẠN
79 Trương Định, Q.1, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 822 5096. Fax: (84.8) 822 0742.
E-mail: *pcworldvn@hcm.vnn.vn*

VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Trưởng Văn Phòng: KS. Nguyễn Minh Thi.
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131.
E-mail: *pcworldhn@hn.vnn.vn*

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 35.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

MỤC LỤC



02 Thư ban biên tập

GIỚI THIỆU

03 Worms 3D - Khi những chú sâu hành động

06 Empires: Dawn of the Modern World - Bình minh của kỷ nguyên hiện đại

10 Broken sword - Thanh kiếm gãy - phần 3: Rồng ngủ yên

13 XIII - Người mang số 13

ĐIỂM GAME

16 Dora - Dora và thành phố bí mật

17 RC Cars - Những chiếc xe điều khiển từ xa

18 Armed and Dangerous - Những người anh hùng

19 Magic the Gathering: Battlegrounds - Quân bài ma thuật

SẮP PHÁT HÀNH

20 S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost - Vùng đất hiểm nguy

23 The Sims 2 - Thế Giới Sims 2

CŨ MÀ HAY

25 Black and White - Đen trắng tùy tâm

TRỢ GIÚP

28 Hướng dẫn màn 1 URU

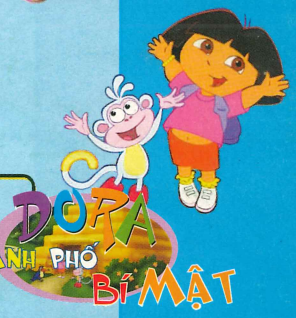
29 Cheatcode

PHẦN CỨNG

31 Loa Creative Inspire - Nguồn cảm hứng từ Game

SÂN GAME

32 1, 2, 3, 4, 5 CÙNG FORUM "GAMEVN"



Những bạn đọc may mắn đầu tiên

Ngay vào đầu năm mới 2004, số phiếu bạn đọc gửi về toà soạn hưởng ứng đợt thăm dò đầu tiên của Thế Giới Game đã đạt mức 5000, một con số ấn tượng so với 25.000 bản phát hành của tháng 12/2003. Đến thời điểm cuối cùng trong ngày 12/1/2004, khi chúng tôi thực hiện cuộc rút thăm may mắn lần thứ nhất thì số phiếu đã là 5230. Theo thể lệ, BBT chỉ có thể chọn ra 3 bạn trong hơn 5000 tấm lòng nhiệt tình để trao những món quà hấp dẫn của Thế Giới Game.

Quả là may mắn cho những ai trúng thưởng, nhưng cũng không phải là hết hy vọng cho các bạn khác bởi cuộc chơi của chúng ta sẽ còn tiếp tục và vẫn còn cơ hội không nhỏ cho tất cả các bạn yêu thích Thế Giới Game.

Cuộc rút thăm được thực hiện tại toà soạn tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam, 79 Trương Định, Q.1, TP. HCM.

Chúng tôi đã mời ông Trần Lạc Hồng, tổng thư ký Hội Tin Học TP.HCM, tham gia và thực hiện chọn ngẫu nhiên từ hơn 5000 phiếu tuần tự cho các giải ba, giải nhì và giải nhất trước sự chứng kiến của ông Trần Trung Hải, thư ký toà soạn Thế Giới Vi Tính và ông Trịnh Bảo, đại diện nhóm Bút Trẻ.

Sau hai tháng công bố, 3 giải thưởng hấp dẫn với các tay game đã có chủ, đó là các bạn:

GIẢI NHẤT - CARD ĐỒ HOẠ MSI FX5600
Hồ Anh Vũ - 45/4 Thông Tây Hội, F10, Q. Gò Vấp, TP. HCM

GIẢI NHÌ - CARD ÂM THANH CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY 2 PLATINUM
Đỗ Tuấn Anh - 179 tổ 25, KT - TX Hà Nội
sos2000@yahoo.com

GIẢI BA - LOA CREATIVE INSPIRE 5200
Lê An Phú - 72 Lê Lợi, Long Xuyên, An Giang
kofun@yahoo.com

Chúc mừng các bạn trúng giải và mong các bạn sớm liên lạc với toà soạn TP.HCM (hai bạn Vũ và Phú) và văn phòng Hà Nội (bạn Anh) để nhận phần thưởng.

Đợt rút thăm lần hai sẽ được tiến hành vào đầu tháng 2 tới và chúng tôi sẽ thông báo kết quả trên Thế Giới Game số 04 (phát hành ngày 25/2/2004).

Trong thư góp ý gửi đến Thế Giới Game, nhiều bạn mong muốn BBT đặt ra nhiều giải hơn và mỗi giải ít giá trị hơn để nhiều người có cơ hội trúng hơn. Quả là một đề nghị rất hợp lý thể hiện "mình vì mọi người". Vì vậy, trong đợt "chơi" lần thứ ba này, chúng tôi quyết định đặt ra 10 giải ngang nhau, mỗi giải là một bộ game chiến lược do Microsoft phát hành: "Age of Mythology: Titans" (xem chi tiết phiếu kèm theo tạp chí). Các bạn đừng quên rằng đây là game có bản quyền, tài liệu và người sở hữu có thể đăng ký để nhận được sự hỗ trợ chính thức từ nhà cung cấp, một điều mà không phải tay game nào cũng có được.

Cũng qua việc này, chúng tôi mong muốn các nhà sản xuất game lớn quan tâm đến sân chơi game của Việt Nam, một thị trường lớn đầy tiềm năng và cũng đầy những tay game nhiệt huyết đang muốn thử sức mình.

Các bạn hãy ủng hộ cho chính sân chơi của mình.

Ban biên tập Thế Giới Vi Tính - PC World VN, chuyên san Thế Giới Game.

Bạn đọc lưu ý: Từ giữa tháng 2/2004, tòa soạn TGVT-PCW VN sẽ chuyển sang trụ sở mới, một văn phòng rộng hơn, khang trang hơn và tiện nghi hơn đặt tại toà nhà 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. HCM, mọi số điện thoại, fax vẫn giữ nguyên.

Khi những chú sâu hành động

Hay, ngộ nghĩnh, vui nhộn và hết sức nhẹ nhàng là tất cả những gì mà mọi người đang "đồn" về trò chơi Worms 3D. Không giới hạn độ tuổi người chơi, nhiều người đã chọn Worms 3D làm phương tiện giải trí đơn thuần. Song có người lại bảo "Đâu có! Nó cũng có chiến thuật hẳn hoi đấy chứ!". Thế là họ rủ nhau tạo thành đủ loại nhóm sâu, rồi lập mạng, giao đấu với nhau.

SƠ LƯỢC LÝ LỊCH HỌ NHÀ SÂU

Chuyện kể rằng, vào năm 1994, Andy Davidson (cha đẻ của Worms) và TEAM 17 đã "tóm" được vài chú sâu, bắt chúng làm quen với một số thiết bị quân đội, lập thành vài đội đối kháng rồi bỏ chúng lên chiến trường là... một miếng phó mát - vừa thơm, vừa béo. Thế là Worms ra đời!

Không như những game phổ biến lúc bấy giờ, Worms được xây dựng ở môi trường 2 chiều và có cách chơi theo lượt. Trò chơi là sự hòa trộn giữa chiến thuật, hành động và được điểm thêm bởi các yếu tố may mắn khiến người ta có thể bỏ ra hàng giờ liền để giải trí và đấu đá với nhau trong cái thế giới nhỏ bé của các chú sâu. Phiên bản Worms 3D mới này có thể là bản cập nhật, mở rộng tùy bạn nghĩ, nhưng về bản chất, nó là sự kết hợp của nhiều loại vũ khí ("siêu cừu", "bom chuối"...), của nhiều màn chơi ngộ nghĩnh và âm thanh vui nhộn vốn đã cùng nhau làm nên sự thành công phi thường của Worms ngày xưa.

WORMS "LỘT XÁC" LÊN THẾ GIỚI 3 CHIỀU

Một phiên bản hoàn toàn mới của Worms ở môi trường 3 chiều là điều được người ta mơ ước từ rất lâu. Nhưng đối với các nhà phát triển game thì công việc chuyển đổi không dễ chút nào. Việc làm này thay đổi hoàn toàn cách chơi của game. Và câu hỏi đặt ra là: liệu cú nhảy lên môi trường 3D cho hợp trào lưu có mang lại sự thành công cho game hay không? Hay lại tự đặt dấu chấm hết cho mình? Lấy ví dụ trò Lemming 3D, rõ ràng "sự tiến hoá" từ 2D sang 3D đã mang lại một thời kỳ vàng son cho game; trong khi đó, Hoàng Tử Xứ Ba Tư ở lần chuyển đổi 3D đầu tiên đã gây thất vọng rất nhiều cho người hâm mộ (không phải bản mới nhất). Vậy Worms 3D thì sao?

WORMS 3D	
PHÁT HÀNH	SEGA Europe
PHÁT TRIỂN	Team 17
THỂ LOẠI	Chiến thuật theo lượt
NGÀY PHÁT HÀNH	31/10/2003
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIII 800MHz+, 256MB RAM, VGA 32MB hỗ trợ OpenGL 1.4, HDD 900MB, Windows 98/Me/2000/XP

MỌI THỨ DẪN TRỞ NÊN PHỨC TẠP HƠN...

Các vật thể trong Worms phiên bản đầu đều ở dạng 2 chiều và mọi thứ rất đơn giản. Có lẽ nhờ vậy mà nó lôi cuốn người chơi và tạo nên sự thành công. Trong khi với Worms 3D, mọi vật dường như trở nên khá phức tạp (nói như thế không có nghĩa ám chỉ là Worms 3D không hay). Thao tác ngắm bắn giờ khó hơn vì có thêm chiều

mới. Việc di chuyển cũng khác trước nhưng nếu đã quen với thể loại trò chơi nhập vai hay bắn súng ở góc nhìn người thứ ba thì khi vào Worms 3D, bạn chỉ cần chịu khó suy nghĩ và tính toán chính xác một chút là có thể dễ dàng vượt qua vật cản, nhảy sang bờ bên kia một cách an toàn.

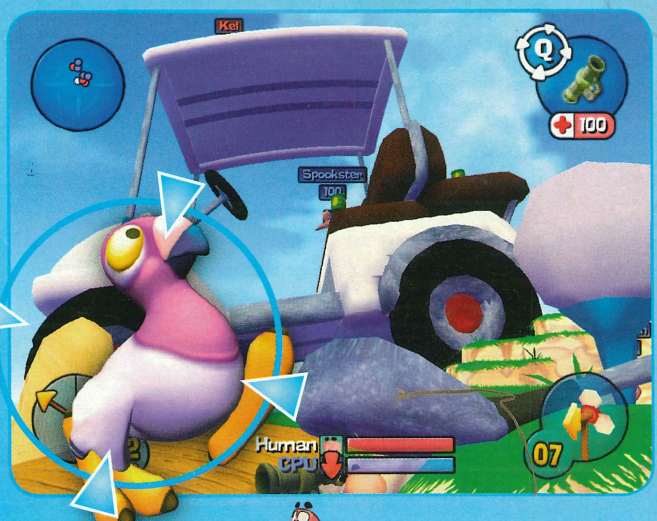
Kỹ năng quan sát của người chơi cũng cần được nâng cao. Trước màn hình 2 chiều, mọi vật đều hiện rõ trước mắt bạn. Nhưng sang thế giới 3 chiều, bạn phải quan sát trên nhiều góc độ và phải biết cách sử dụng rađa.

NHỮNG NHẬN XÉT CHÍNH VỀ GAME...

So với các phiên bản trước, chế độ Multiplay bây giờ chỉ cho phép tối đa 4 người chơi trên một máy đơn và có cắt bỏ một số vũ khí. Trong khi đó, cách chơi hoàn toàn diễn ra ở môi trường 3 chiều với 3 kiểu camera khác nhau (first person, third person và blimp view - nhìn toàn cảnh từ trên xuống). Hệ thống chơi đơn được xây dựng mới (Quick Start, Tutorial Menu, Campaign Menu và Challenge Menu) với nhiều nhiệm vụ bí mật để bạn tự khám phá. Trong đó, Quick Start là lựa chọn dành cho những gamer muốn "dợt" nhanh trước khi thi đấu với bạn bè hay thử tài với các nhiệm vụ bị giới hạn thời gian trong chế độ Challenge; bên cạnh một tá những nhiệm vụ rất hay buộc người chơi phải *unlock* từng bước từ chế độ Campaign.

Như đã nói, di chuyển và quan sát ở Worms 3D không còn đơn giản nữa. Do đó, liệu thuốc "làm quen" trở nên cần thiết khi bạn bắt đầu chơi. Phần hướng dẫn chơi, tuy ngắn nhưng tập trung vào những thông tin cần thiết, đáp ứng yêu cầu "nhanh, dễ hiểu và đầy đủ". Ở đây bạn được học cách di chuyển ở không gian mới (3D), cách nhảy về phía trước và lộn về phía sau, cũng như hướng dẫn sử dụng một số loại vũ khí cơ bản và thông dụng.

Cơ chế thông minh nhân tạo của máy (AI), hiệu ứng âm thanh, giao diện, được thay đổi hoàn toàn. Tuy vậy, AI của game bình thường và không quá khó. Cuối cùng, bách khoa toàn thư "Wormopedia" được bổ sung nhiều thông tin vũ khí mới, chứa nhiều hướng dẫn và thông tin bổ ích giúp bạn rất nhiều trong việc tìm hiểu game.



CÁCH CHƠI

Phiên bản mới vẫn là nơi diễn ra những trận thư hùng của các nhóm sâu ở mỗi màn chơi khác nhau trong môi trường 3 chiều. Môi trường giao tranh khá phong phú: có thể trên bãi biển, ở trong một bồn rửa chén hay nghĩa trang dưới ánh trăng vật vờ tạo nên một không gian lạnh đến rợn người.

Ở phiên bản này, người chơi còn có thể chiến đấu trên chính những trận địa tự tay xây dựng nên, thử nghiệm kho vũ khí đa dạng và "tối tân" của họ nhà sâu như súng Bazooka, lựu đạn, bộc phá, và cả những cảm tử quân cừu... Chiến thuật phòng thủ cũng đóng vai trò quan trọng lúc tham chiến. Bạn có thể ẩn nấp trong các hầm, hào, sau bao cát hoặc các công sự. Bạn hãy vận dụng tốt các loại vũ khí có sẵn vì mỗi loại có ưu, nhược riêng và nên linh hoạt thay đổi theo từng màn chơi và đối thủ.

ĐỒ HỌA

Worms 3D sử dụng cơ chế đồ họa cây nhà lá vườn được nhóm phát triển xây dựng khá lâu. Dù không bật chức năng khử răng cưa, các chú sâu màu hồng của chúng ta trông vẫn rất mịn màng và sắc sảo. Cảm xúc biểu hiện trên khuôn mặt chúng hết sức ngộ nghĩnh và buồn cười. Đây là thành quả có được

sau một thời gian làm việc cực nhọc của nhóm họa sĩ và các nhà thiết kế TEAM 17. Hình ảnh đồ họa theo kiểu hoạt hình, đẹp và dễ thương được phối bởi các gam màu sặc sỡ giúp game cuốn hút người chơi ngay từ cái nhìn đầu tiên. Tuy nhiên một "dấu trừ" dành cho game là ở góc nhìn camera rất khó điều khiển. Nếu mới làm quen với trò chơi, có thể bạn sẽ phải mất một số thời gian khá dài chỉ để... nhận ra mình đang đứng ở đâu trong chiến trường.

ÂM THANH

Phần âm thanh của game được chia thành ba nhân tố chính: hiệu ứng âm thanh, giọng nói và nhạc nền. Vậy đòi hỏi phải có một nhà soạn nhạc, một nhà thiết kế âm thanh và một điều phối viên cùng hợp tác với nhau để làm việc chăng? Theo Bjorn Lynne, giám đốc âm thanh của trò chơi, thì phần giọng nói được thu âm lúc đầu từ một người của bộ phận thiết kế game. Tuy nhiên, sau này họ phải nhờ đến một số diễn viên chuyên nghiệp để hoàn tất phần giọng nói vui nhộn trong game. Bạn có nhớ các chú sâu nói gì

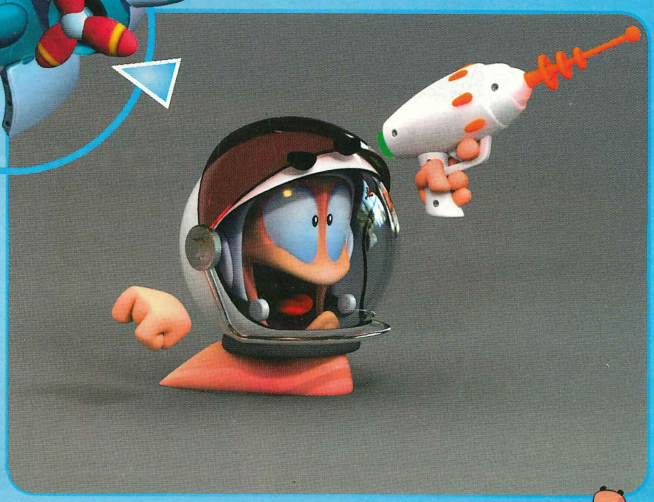
khi bạn bắn nhầm đồng đội hay rơi tõm xuống nước do chưa quen cách di chuyển hay không? "S...tupiddd"!

Hiệu ứng âm thanh, nhạc nền không có gì đặc sắc và ấn tượng nhưng chắc chắn không gây cảm giác ru ngủ người chơi. Tiếng động và tiếng nổ được xây dựng đặc trưng cho từng loại vũ khí. Phần nhạc được soạn khá công phu cho 4 "kiểu thế giới quan", tức bốn kiểu góc nhìn của game (vui nhộn, rùng rợn, ảm đạm, hay bốc mùi khói súng) với thời lượng tổng cộng khoảng 80-90 phút.

KẾT LUẬN

Worms 3D tuy không tạo nên sự thay đổi đặc biệt nổi trội nào so với tiền thân về cách chơi nhưng công việc nâng cấp lên môi trường 3D như vậy là khá thành công. Mặc dù điều khiển và di chuyển có hơi nặng nề song các fan của Worms chắc chắn sẽ rất vui khi được tiếp cận các chú sâu đáng yêu ở một góc nhìn mới. Quả là một game khá hay ra mắt vào thời điểm đầu xuân 2004.

MINH TÂM

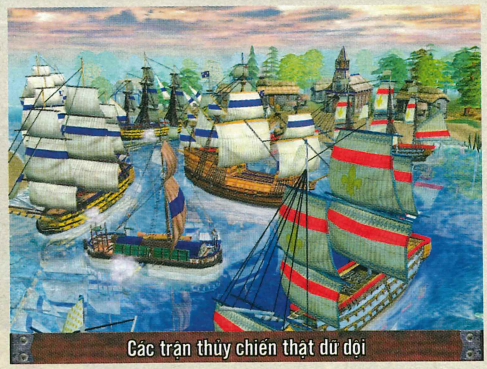


BÌNH MINH CỦA KỶ NGUYÊN HIỆN ĐẠI

Sau khi dòng game Age of Empires (AOE) "rút lui" khỏi "chiến trường" dàn trận thời gian thực (với cách chơi nâng cấp qua nhiều thời kỳ) thì có rất nhiều tân binh nhảy vào cuộc như: Empire Earth, Rise of Nations... Trong số đó dòng game Empire Earth (EE) của Stainless Steel Studios thu hút được nhiều người chơi nhất vì một lý do đơn giản: cách chơi rất giống với AOE. Và người có công mang lại "hương vị AOE" cho "món bánh EE " này chính là "bếp trưởng" Rick Goodman - người đồng sáng lập Ensemble Studios (1995), kiêm chỉ đạo nhóm thiết kế Age of Empires. Sau đó, ông lập Stainless Steel Studios của riêng mình vào tháng 1 năm 1998.

Gây "bất ngờ" ở phần chơi đơn

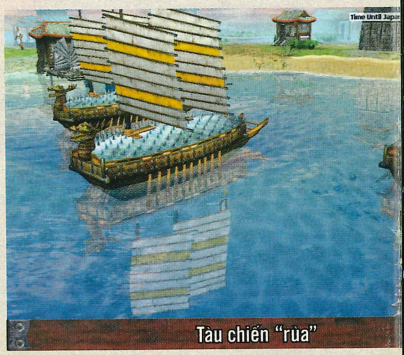
Empires: Dawn of the Modern World (EDMW) là phiên bản thứ ba của dòng game EE (hai bản trước là Empire Earth và phần mở rộng - Empire Earth: The Art of Conquest). Nhưng ở phần này, game lại có nhiều thay đổi lớn và một trong số đó là cách chơi. Game gây bất ngờ cho những ai theo "công thức" dàn trận trước nay: xây dựng và đem quân đánh nhau. Sự "bất ngờ" đó chính là game tập trung vào kiểu chơi chiến thuật có tính toán (tactic strategy), một dạng game mà người chơi ít đụng phải vấn đề xây dựng nhà cửa. Thay vào đó, bạn được giao một số lượng quân nhất định và bằng tài xoay trở của mình, bạn phải vượt qua những khó khăn trong các màn chơi (chúng ta có thể thấy qua các game điển hình như Praetorians chẳng


Các trận thủy chiến thật dữ dội

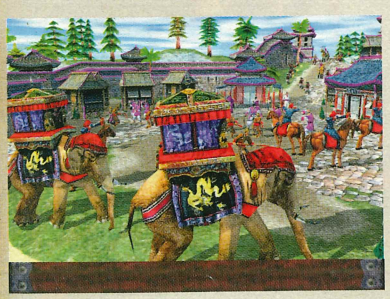
Vua Richard (trái)

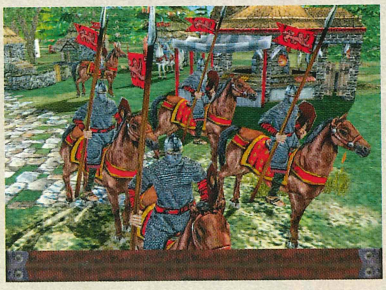
EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

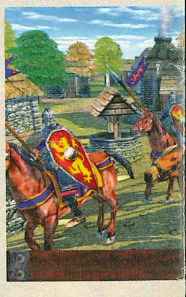
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Staintless Steel Studios
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	21/10/2003
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIII 1GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB, HDD 900MB, Windows 98/Me/2000/XP


Tàu chiến "rùa"

MỘT SỐ HÌNH ẢNH CỦA 1000 NĂM TRONG





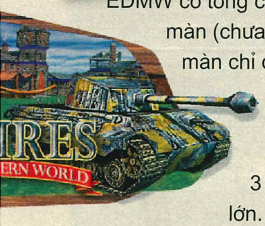


Cơ cấu (engine) game có sức thể hiện rất hoành tráng

Thử nghiệm một trận đánh với quân số tổng cộng của cả 2 bên gần 1.000!

hạn). Do đó có thể thấy trong phần chơi đơn của EDMW, mảng xây dựng chỉ đóng vai trò phụ.

3 chiến dịch - 3 phong cách khác nhau



EDMW có tổng cộng 22 màn (chưa tính các màn chỉ dành cho... chiếu phim), chia làm 3 chiến dịch lớn. Game có cốt truyện xoay quanh các nhân vật lịch sử như vua Richard "trái tim sư tử" (Anh, 1182-1190), đô đốc "rùa" Yi Sun-Sin (Triều Tiên, 1590-1597) và tướng "ba sao" Geogre.S.Patton (Mỹ, 1942-1945). Ngoài ra, game còn có thêm mục chơi Custom và Scenario. Cả hai mục này yêu cầu phải có các màn có sẵn hoặc tải về từ Internet thì mới cho phép chơi.

Mỗi một chiến dịch có nét đặc trưng của nó, trong đó chiến dịch đầu tiên (cũng là chiến dịch dễ nhất) kể lại câu chuyện tranh giành quyền lực trong gia đình hoàng gia Anh và âm mưu ly gián của "kẻ giật dây" - vua Philip nước Pháp. Nhiệm vụ chủ yếu của các màn trong chiến dịch này là giành giật từng ngôi làng với đối phương, và sau đó dựa vào chúng để phản công lại. Độ khó của chiến dịch Richard chủ yếu nằm ở các màn đầu do tài nguyên cũng như các công trình còn hạn hẹp, quân số kẻ địch thì đông. Chỉ cần người chơi trụ vững trước các đợt tấn công ban đầu thì coi như mọi chuyện nằm trong lòng bàn tay và dễ giải quyết hơn.

Ở chiến dịch thứ hai (7 màn), EDMW kể về cuộc đời của đô đốc hải quân Yi Sun-sin và các trận thủy chiến nổi tiếng của ông với hải quân Nhật Bản. Đồng thời, ông cũng là người "giới thiệu" mô hình tàu chiến "rùa" rất độc đáo, nhờ có loại tàu này mà Yi chiến thắng trong hầu hết các trận chiến. Tuy tập trung về đề tài thủy chiến nhưng phần lớn các màn lại nằm trên... cạn và khó hơn các màn đánh dưới nước. Phòng thủ và... chạy, đó là xu hướng của chiến dịch Yi. Người chơi phải chống đỡ rất vất vả trước những đạo quân Nhật hung hãn và đông đảo, trong khi quân số "phe ta" ít ỏi và mỏng manh.

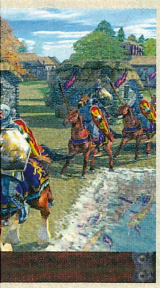
Chiến dịch cuối cùng (7 màn) cũng là phần chính và khó nhất, tập trung về đề tài Thế chiến thứ hai và xoay quanh nhân vật tướng "ba sao" Patton - một vị tướng tài ba, đầy kiêu ngạo và quyết đoán. Các trận đánh trong phần này khá khó. Gay cấn nhất là màn đổ bộ bãi biển Omaha. Trong màn này, quân Đức giống như "siêu nhân" vậy, các loại lính có tầm bắn rất xa, gây khó chịu cho người chơi rất nhiều. Trong chiến dịch này, người chơi được tiếp cận với nhiều loại quân có kỹ năng đặc biệt hơn hai phần trước, chẳng hạn như lực lượng SAS có thể bơi lội, đặt bom; Ranger có khả năng leo núi và gọi pháo binh... Tấn công và tấn công là mục tiêu của phần chơi này.

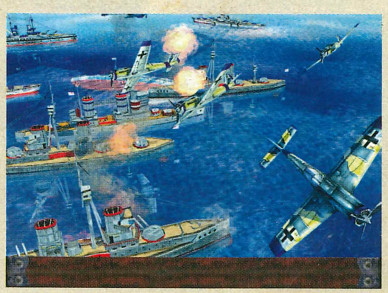
Vàng - tài nguyên dùng nhiều nhất trong game

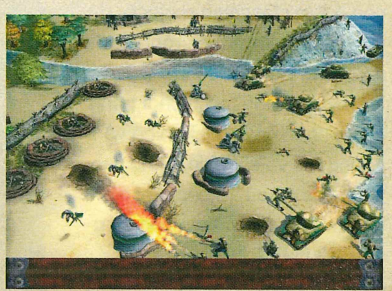
Nhiều thay đổi

Ngoài thay đổi lớn trong cách chơi ở phần chơi đơn thì phong cách game vẫn được giữ nguyên đúng với "gu" của EE: bao quát nhiều thời kỳ, nhiều dân tộc và nhiều nâng cấp. Chiều dài thời gian của game được "rút ngắn" lại còn 1000 năm với 5 thời kỳ nâng cấp: Medieval, Gunpowder, Imperial, World War I và World War II cùng 7 dân tộc

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD







Hiệu ứng trong game gây nhiều chú ý

toàn. Cảnh vật trông "tươi" hơn với nhiều màu sắc sặc sỡ, mô hình nhà cửa và nhân vật trông chi tiết hơn (nhưng nếu phóng to và quan sát kỹ thì mô hình nhân vật vẫn chưa được gọi là "đẹp"). Song gây sự chú ý nhất chính là hiệu ứng. Đẹp nhất là hiệu ứng phản chiếu mặt nước. Sông, hồ và biển sống động như thật (chỉ tiếc là phần hiệu ứng làm sóng đánh vào bờ chưa được tự nhiên như trong **Age of Mythology**). Nếu trong tay bạn có một card đồ họa khá mạnh (dòng Ti trở lên) thì hãy mạnh dạn đẩy độ phân giải cao nhất và thưởng thức sự sắc nét của đồ họa. Game có nhạc nền hơi... buồn ngủ. Âm thanh của các loại pháo bắn nghe rất sướng tai, tuy nhiên phần tiếng báo hiệu mỗi

(so với phiên bản đầu tiên có chiều dài 500.000 năm với 14 kỷ nguyên và 21 dân tộc). Mỗi dân tộc có các đặc trưng riêng, ví dụ như dân Anh có khả năng giống phe Protoss của Starcraft: xây dựng không cần nhiều "phu"; hay như bên Trung Quốc có các công trình di chuyển được...

Tài nguyên là phần không thể thiếu của EDMW. Game có tổng cộng 4 loại: lương thực, gỗ, đá và vàng. Trong đó vàng là được dùng nhiều nhất vì hầu hết các nâng cấp cũng như mua quân đều cần đến. Nâng cấp của game cũng khác các phiên bản trước. Thay vì mỗi loại quân có nhiều nâng cấp như tầm bắn, sức tấn công... thì game chỉ dùng một lần (game gọi là innovation) và chỉ tồn tại trong màn mà bạn đang chơi. Chẳng hạn nếu có trong tay nâng cấp tầm bắn và máu, bạn chỉ được chọn một trong hai. Do đó bạn hãy suy nghĩ kỹ trước khi thực hiện. Ngoài ra, game còn xuất hiện các "phép" (hay còn gọi là classified project) có hiệu ứng trên diện rộng như sấm sét, "bơm" máu tập thể...

Nhìn chung, cách chơi trong cả ba phần chiến dịch thiên về phòng thủ và có độ khó khá cao. Game có tất cả 10 cấp độ khác nhau và tăng dần theo các màn (bạn sẽ thấy sự thay đổi này khi chọn một file lưu bất kỳ và xem phần ghi chú kế bên). Xen kẽ giữa các màn là những đoạn phim cắt cảnh ngắn. Và không thể không nhắc đến sự xuất hiện của các "hero" - những nhân vật mắt xích kết nối các màn với nhau. Các hero có *máu* cũng như sức tấn công hơn hẳn quân bình thường và các "tuyệt chiêu" riêng. Có 2 loại kỹ năng dành cho hero: một dùng cho bản thân (tương tự như kỹ năng của các loại lính) và kỹ năng "bẩm sinh" ("bơm" máu cho những người xung quanh, hạn chế mất máu trong chiến đấu...).

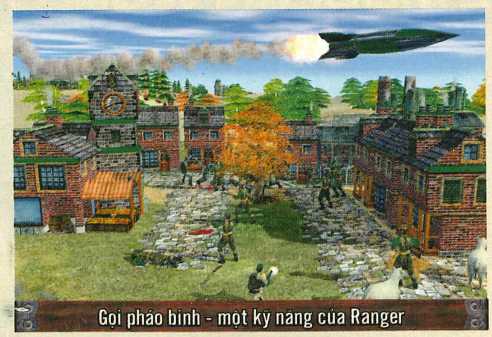
Phần nhiệm vụ của game được thiết kế dễ hiểu và có ghi chú chi tiết giúp cho người chơi nắm bắt dễ dàng. Chỉ tiếc là game không có mục hướng dẫn (tutorial) thường thấy như ở các game dàn trận khác. Ngoài ra, nếu để ý kỹ, bạn sẽ thấy khi điều khiển một nhóm lính nhiều loại khác nhau, việc sử dụng tính năng đặc biệt của chúng

rất dễ dàng vì game hiện các *icon* kỹ năng của mỗi loại quân. Bạn không cần phải chọn đúng loại lính đó rồi mới dùng kỹ năng. Đây là một điểm hay của game mà hầu như các game cùng loại không có.

Nếu như hai phiên bản EE trước đây có hình ảnh chỉ ở mức trung bình thì sang đến phiên bản này, game đã "lột xác" hoàn khi hoàn thành "sản xuất" quân lại rất khó nhận biết.

...và nhiều lỗi khó hiểu

Bản tiếp theo này tuy có nhiều điểm hay nhưng vẫn còn những chỗ đáng phải chê mà đa số là về mặt lôgic. Chẳng hạn như khi bạn đang "uýnh nhau" với đối phương, nếu pháo


Gọi pháo binh - một kỹ năng của Ranger

của phe ta bắn vào thì chỉ có quân đối phương bị thương còn phe ta chẳng "xi nhê" gì cả? Không có chế độ mua bán trong chơi đơn và mạng dù trong mục chơi mạng có thể dùng bảng Tribute để trao đổi, thậm chí đến quân đội bạn cũng có thể... cho! Các loại xe cơ giới (tăng, pháo...) khi bị thương có thể bơm máu bằng... pháp sư và xe cứu thương thay vì dùng công binh để sửa chữa (như vậy bạn đã biết cái chiêu thức "à ôi" của AOE là do ai mà ra rồi!). Ngoài ra game còn có một số chỗ làm chưa khớp với hoàn cảnh. Đơn cử như khi bị đối phương truy kích, nếu bạn đến nơi đúng theo kịch bản thì sẽ có một đoạn phim cắt cảnh xuất hiện. Điều đáng nói là sau khi chiếu đoạn phim này, đám lính đuổi theo sẽ... biến mất, và thế là bạn thoát nạn!

AI của máy cũng khá "ngu ngốc". Khi bạn "bắn tỉa" từng tên một ở khoảng cách an toàn thì chúng vẫn đứng yên mà không hề có phản ứng trong khi ở các game khác, đối phương sẽ bỏ chạy hoặc dò tìm "hung thủ". Trường hợp này xảy ra khi người chơi đứng ngoài tầm quan sát của máy, và người "hưởng lợi" không ai khác chính là bạn. Đôi khi trong lúc chơi, chúng ta sẽ bắt gặp trường hợp máy "lúng túng" trong việc tìm đường đi, một lỗi khác của AI.

Chơi mạng - AOE nằm ở đây !

Nếu như phần chơi đơn của EDMW không làm thỏa mãn các fan dàn trận "truyền thống" vì cách chơi khác lạ thì ở mục chơi mạng, game trở lại với "gốc" của nó - phong cách AOE trong EE. Game có 2 kiểu chơi mạng: LAN (chơi với bạn bè hoặc đấu trí với máy) và Internet (sử dụng dịch vụ trực tuyến của GameSpy).

Mô hình rất chi tiết

Trong phần chơi LAN, game đưa ra 2 chế độ chơi: Empire Builder và Action.

Empire Builder là chế độ chơi dành cho những fan có phong cách "vừa chơi vừa uống trà !". Cái giá của nó khá đắt: để nâng cấp và tạo ra đội quân lớn, bạn cần phải dự trữ nhiều tài nguyên. Tuy tốc độ khai thác chậm lại nhưng game "ưu đãi" nhiều mỏ tài nguyên. Các "phép" classified project được dùng 2 lần và đặc biệt là mức giới hạn dân số rất lớn - 80.000 đơn vị (một con số rất "khủng khiếp" so với các game dàn trận trước giờ). Nếu muốn đạt tới giới hạn này, cỗ máy của bạn phải thuộc hàng "dream". Tôi đã thử nghiệm một trận đánh với quân số tổng cộng của cả 2 bên gần 1.000 và kết quả là... ngồi nhìn cái máy của mình bị "hành hạ"!

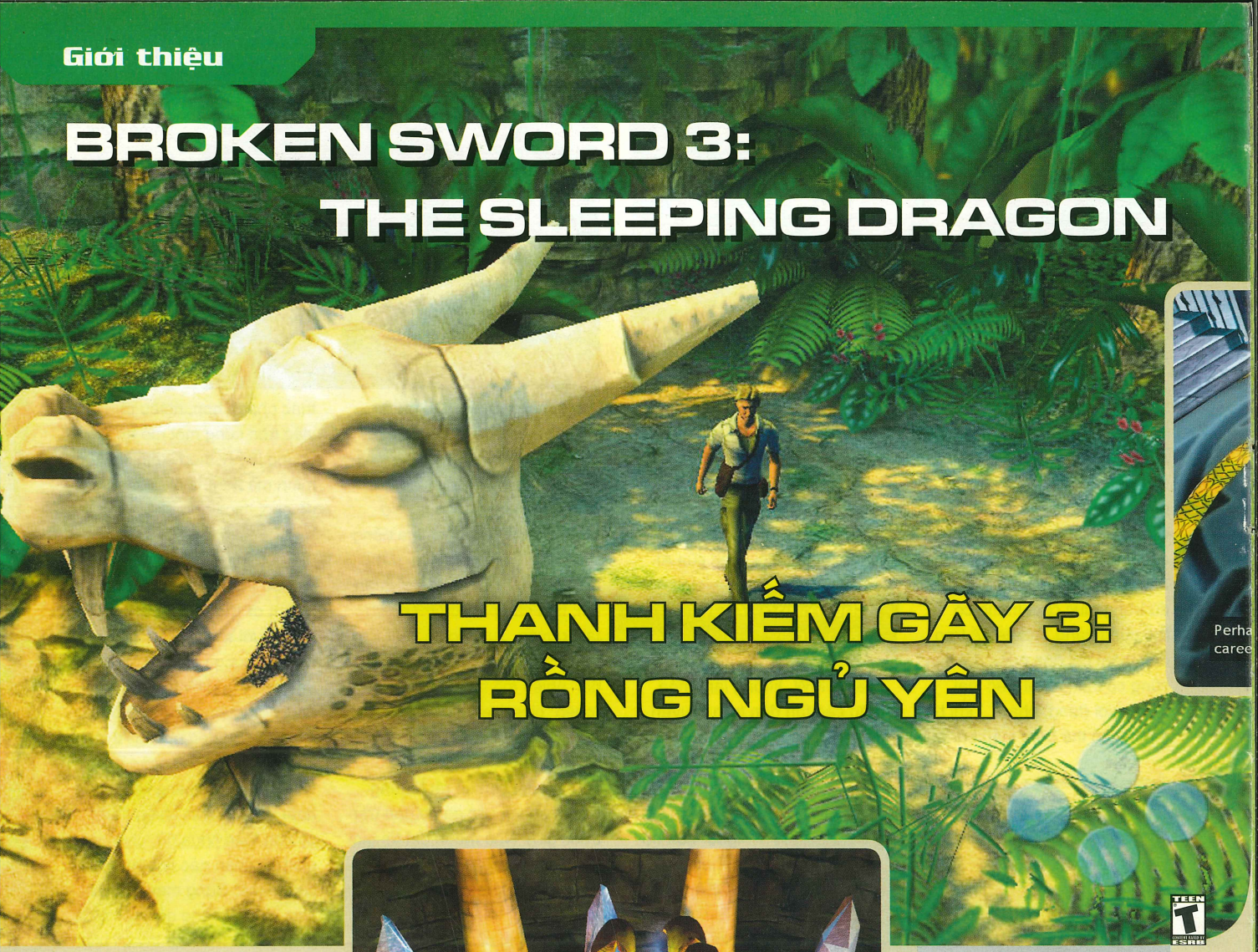
Ngược lại, chế độ Action lại thích hợp cho những tay "nóng tính" và những gamer muốn luyện tốc độ. Trong chế độ này, game giảm những yêu cầu về tài nguyên khi nâng cấp, giảm số lượng mỏ, khả năng phòng thủ. Bù lại, tốc độ của game tăng: khai thác nhanh hơn, nhiều phu làm việc trên cùng một mỏ hơn. Nói chung là tùy theo sở thích của mình mà bạn hãy lựa chọn chế độ chơi thích hợp.

Lời kết

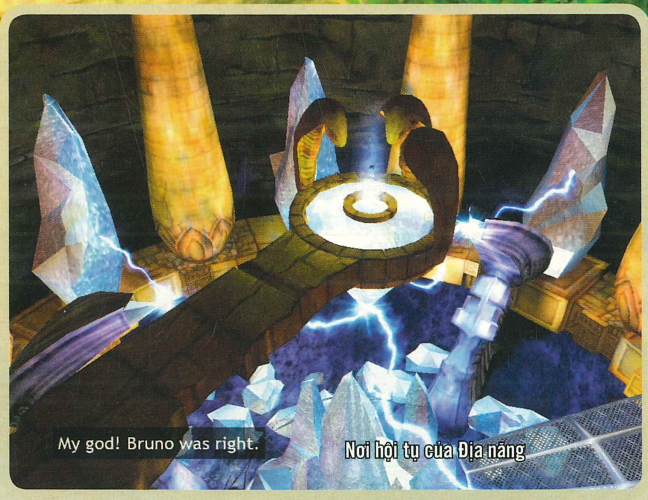
Có thể khi chơi **Empires: Dawn of the Modern World**, mỗi người sẽ có cảm nhận khác nhau. Nhưng với tôi, game chỉ đạt mức trung bình khá. Phần chơi đơn mặc dù có kịch bản khá, đồ họa đẹp nhưng AI lại khiếm khuyết, các đoạn phim cắt cảnh ngắt quãng liên tục và nhất là cách chơi chiến thuật có tính toán chưa đủ "chín" làm giảm đi phần nào tính hấp dẫn của game. Cũng may là phần chơi mạng không đến nỗi tệ đã giúp game "vớt vát" lấy lại niềm tin nơi các gamer. Nếu game muốn có một cuộc "lột xác" về cách chơi chiến thuật có tính toán thì nên xem qua cách mà Praetorians đã thực hiện.

HỒNG ÂN

BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON



THANH KIẾM GÃY 3: RỒNG NGỦ YÊN

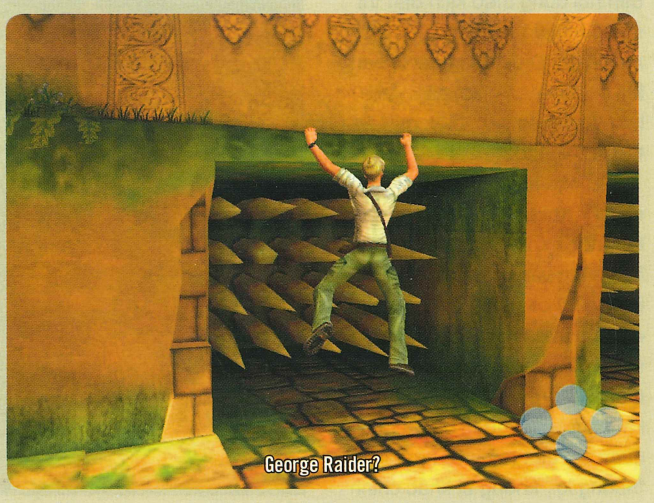


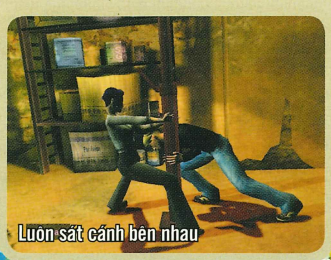
BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON	
PHÁT HÀNH	The Adventure Company
PHÁT TRIỂN	Revolution Software
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	17/11/2003
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH	PIII 1,2GHz+, 128MB RAM, VGA 64MB, HDD 2GB, Windows 98/Me/2000/XP

Không phải ngẫu nhiên mà trong các giảng đường đại học, sinh viên khoa Đông Phương đều được dạy rằng Trung Hoa và Ấn Độ là hai cái nôi văn hóa quan trọng của nhân loại. Ngay từ trước Công Nguyên, người Trung Hoa đã có một nền văn hóa cực thịnh với nhiều học thuật cũng như phát minh vĩ đại mà đến ngày nay người ta vẫn còn ứng dụng. Lúc đầu, do có những thành tựu vật lý quá rõ rệt nên người phương Tây tỏ ra xem thường những giá trị văn hóa này, nhưng dần dần, khi nhận ra được "vóc dáng khổng lồ" của những nền văn hóa cổ Đông Phương, họ đã bắt đầu biết kính nể chúng.

Mà bạn biết đấy, dân châu Âu là những người duy lý nên để có thể khiến họ thay đổi quan niệm, lịch sử đã đưa ra những chứng cứ không thể chối cãi chứ không phải là những lý thuyết suông. Một trong những bằng chứng đó là Địa Năng.

Theo thuyết Âm Dương, người Hoa tin rằng có những nơi hội tụ đầy đủ khí thiêng của Trời Đất, tạo thành những mạch đất tốt gọi là Long Mạch. Long Mạch có thể lớn hoặc nhỏ, có khi bao trùm một vùng rộng lớn, có khi giới hạn trong một khu vực, một công trình. Bất cứ ai tìm được Long Mạch để xây dựng nhà cửa, mồ mả thì sẽ phát vượng, truyền mãi đến đời sau. Long Mạch có thể xem như mạch máu của đất nên cũng có thể ảnh hưởng đến cả




Luôn sát cánh bên nhau

being a knight wasn't such a good
ove after all...

một vùng, một quốc gia. Ấy thế mà mãi sau đó hơn 1000 năm, người châu Âu mới biết đến khái niệm này nhờ công của Nikola Tesla (1856-1943). Ông cho đây là một dạng năng lượng và gọi là Địa Năng, song ông không giải thích được nhiều và hoàn hảo như cách giải thích theo Kinh Dịch của Trung Hoa cổ. Có thể do vậy mà người phương Tây cho rằng ai có thể nắm bắt và tận dụng được năng lượng này thì kẻ đó sẽ có được một quyền năng ghê gớm.

Và cũng chính từ quan niệm này đã khiến cho rất nhiều kẻ tham lam tìm cách phát hiện và sử dụng Địa Năng, nhưng lại cũng có những người hy sinh cả đời để bảo vệ nó. Cuộc chiến dai dẳng kéo dài từ nhiều thế kỷ này đã lôi kéo nhiều kẻ vô can vào trong vòng xoáy của nó, trong đó có cả bạn, người chơi game **Thanh kiếm gãy phần 3**: Rồng ngủ yên (Broken Sword - BS3).

George can đảm và lanh lợi

Ấn tượng riêng

BS3 là game được dàn dựng hay và có khung cảnh đẹp, rất bắt mắt. Thế nhưng phần "đẹp" nhất của nó chính là việc đã mang lại cho người chơi một cảm giác như đang theo dõi một bộ phim hơn là chơi game. Để làm được điều này, nhà sản xuất đã sử dụng nhiều kỹ thuật của điện ảnh, từ góc nhìn cho đến những pha chuyển cảnh hoặc kết cấu của kịch bản.

Nico xinh đẹp và thông minh

Đó cũng là lý do khiến bạn không nên chờ đợi game sẽ có sự khởi đầu ấn tượng (bởi thường thì một bộ phim xã hội chỉ trở nên hấp dẫn từ đoạn giữa mà thôi!). Được mở màn bằng cảnh một chiếc máy bay chở hàng hạng nhẹ bốc cháy và rơi xuống một mỏm núi tại Congo, trò chơi sẽ để bạn bắt đầu bằng việc tìm cách thoát khỏi phi cơ cũng như học cách điều khiển nhân vật.

Cách điều khiển rất đơn giản: bạn chỉ việc sử dụng bốn phím [A], [S], [D] và [W] cho mọi thao tác; cộng thêm bốn phím mũi tên là bạn hoàn toàn có thể làm chủ mọi hành động. Đặc biệt nếu là người yêu thích Tomb Raider, bạn sẽ thấy hứng thú ngay với khả năng kéo, đẩy các vật dụng ngay từ màn này (trong toàn bộ cuộc chơi, bạn sẽ có khá nhiều màn phải giải quyết bằng cách thay đổi vị trí các thùng gỗ).

Mặt khác, đối với trò chơi không gian ba chiều, góc nhìn là một trong những yếu tố rất quan trọng tạo nên sự thoải mái cho người chơi. Nhiều người đã tỏ ra bực bội và bỏ dở trò Rayman 3 chỉ vì góc nhìn của nó luôn cố định một hướng khiến cho người chơi phải liên tục đổi hướng di chuyển (có nghĩa là cùng mục đích tiến tới trước nhưng khi thì bạn phải nhấn phím mũi tên phải, khi thì nhấn phím mũi tên lên, khi thì lại nhấn mũi tên trái... tùy theo phương hướng của nhân vật). BS3 may mắn đã không đi theo con đường này: mỗi khi chuyển cảnh, bạn không cần phải để ý đến việc đổi phím phiền phức nữa, và do vậy bạn có thể để hết tâm trí vào trò chơi.

Thành phố Paris hoa lệ hay đồ họa hoàn hảo

Paris là nơi có khung cảnh đẹp nhất trong trò chơi, và đây cũng là nơi cư ngụ của Nicole Collard, một nữ phóng viên xinh đẹp đồng thời cũng là một trong hai nhân vật chính của chúng ta. Nhân vật còn lại là chàng luật sư người Mỹ George Stobbart. Hai người đã từng là đôi tình nhân, rất tiếc mọi chuyện đã chấm dứt, chàng và nàng đi theo những con đường riêng của mình. Không ngờ định mệnh một lần nữa khiến cho hai người lại phải sát cánh bên nhau như đã từng sát cánh (trong hai phần trước).

Bạn sẽ nhập vai vào hai nhân vật trên đan xen với nhau, màn thì bạn chơi như là George, màn thì bạn chơi như là Nico (tên gọi thân mật của Nicole). Hai người có những diễn tiến khác nhau, nhưng cuối cùng cả hai sẽ nhập lại tại một điểm. Kể từ đó, George sẽ là nhân vật chính và bạn sẽ không điều khiển Nico được nữa. Thế nhưng qua những màn của Nico tại Paris, bạn sẽ bị chinh phục bởi những gì hiện ra trước mắt mình: một Paris không lẫn vào đâu được với những con phố rực nắng hay những góc nhỏ vắng vẻ và bạn chỉ có thể thán phục những tay thiết kế đồ họa của Revolution Software mà thôi; không thể chê vào đâu được! Thậm chí nếu tinh ý, bạn sẽ nhận ra giọng nói của cư dân ở Paris, rõ ràng là do dân nói tiếng Pháp lồng tiếng vì cách phát âm tiếng Anh của họ. Điều này thể hiện tính nghiêm túc của nhà sản xuất trò chơi.

Không chỉ đẹp ở những cảnh tĩnh, trò chơi còn có những pha hành động được lồng ghép khéo léo với đoạn phim chuyển cảnh khiến người chơi nhiều khi mải xem mà không biết là đã vào game và cần phải phản ứng thật nhanh! Chính những màn này đã mang lại cảm giác vô cùng hứng thú.

Kết cấu: hãy quên những đồ vật đi

Vì là trò chơi phiêu lưu nên chắc chắn BS3 phải có những vấn đề cần giải quyết, tuy nhiên bạn sẽ không cần tới bất cứ cuốn tự điển nào ở đây cả (dĩ nhiên là nếu bạn không biết chữ tiếng Anh

Cảnh nào cũng đẹp!

VÀI NHÂN VẬT CHÍNH TRONG GAME

George Stobbart: Luật sư trẻ người Mỹ, và cũng là anh hùng của chúng ta. Với mái tóc vàng đặc trưng, George ưa thích những cuộc phiêu lưu mạo hiểm hơn là ngồi tại văn phòng cùng hàng đống giấy tờ như những đồng nghiệp khác.

Nicole Collard: Bạn gái cũ của George, đồng thời cũng là bạn đồng hành trong những cuộc phiêu lưu mà anh dấn thân vào. Không biết có phải do bị ảnh hưởng bởi bạn trai cũ hay không mà Nicole luôn bị "sếp" của mình nghĩ rằng cô dành nhiều thời gian cho những chuyến phiêu lưu hơn là cho sự nghiệp phóng viên.

André Lobineau: Bạn của Nicole và cũng là người đang theo đuổi cô. Luôn luôn đưa ra những lời khuyên tuyệt vời nhưng đồng thời cũng rất ghen với George!

Bruno: Một cựu thành viên của hội kín, nhưng lại là một người đàn ông tội nghiệp.

Susarro: Kẻ thủ vai ác trong toàn bộ câu chuyện, kẻ ôm mộng thu giữ năng lượng huyền bí, thống trị thế giới và có một cuộc sống bất tử.

Petra: Là cô gái Nga hấp dẫn, mạnh mẽ và xinh đẹp như Nicole, tiếc rằng cô ta lại cùng phe với Susarro. Xuất hiện trong trò chơi như là một sát thủ chuyên nghiệp, Petra không ít lần khiến cho George và Nicole phải "đổ mồ hôi hột".

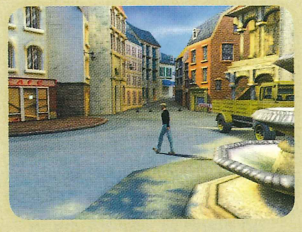
Flap: Là tay sai của Susarro. Hậu đậu và mập phệ, anh ta thường làm hỏng chuyện hơn là được việc.

Harry: Một anh chàng người Úc vui tính, mê uống bia. Sau khi thắng được một chiếc máy bay trong một canh bạc, anh ta nghiễm nhiên trở thành một phi công theo thời vụ.

Vernon Blier: Được xem là thiên tài trong giới "mũ trắng", là người đầu tiên giải mã được bản viết tay cổ xưa, khơi mào cho nhiều biến cố sau này.

Giáo sư Cholmondely: Theo Harry thì đây là "một giáo sư không bình thường". Ông ta là người sáng chế ra chiếc máy mà chưa ai biết dùng để làm gì. George bắt đầu cuộc phiêu lưu mới cũng nhờ vào cuộc hẹn với giáo sư này.

Đại Pháp sư: Trùm của những tên trùm và ác nhất trong những vai ác.



nào thì lại là chuyện khác!) vì những vật dụng mà bạn có là những thứ rất gần gũi với chúng ta như khăn giấy, đồng xu, bưu thiếp, bút chì... Điều bạn cần phải suy nghĩ là cách giải quyết một tình huống nào đó chứ không phải là tìm vật A ở đâu hoặc cần phải ráp B với vật gì... Nói cách khác, vật dụng không phải là mục đích, nó chỉ là phương tiện mà thôi. Thí dụ như khi bạn tới nhà tay lập trình, cửa bị khóa thì bạn phải làm gì khi chỉ có một thỏi son môi và một thẻ nhựa? Dĩ nhiên là phải đút thẻ nhựa vào khe cửa và thử mở nó rồi (như người ta vẫn thường làm trên phim ấy, vấn đề là bạn có nghĩ ra hay không thôi!).

Một điểm lý thú nữa là BS3 đặt những vấn đề rất rõ ràng và chỉ có duy nhất một cách để giải quyết mà thôi. Sở dĩ phải nhấn mạnh điều này vì trong nhiều trò chơi tìm đường khác, đôi khi bạn sẽ gặp những tình huống có nhiều cách giải quyết, nhưng game bắt bạn phải làm theo cách mà người ta định sẵn khiến cho trò chơi mất hay và gây cảm giác gượng ép pha lẫn chút bực bội vì "cách của mình đúng mà tại sao nó lại không cho qua?".

Và hãy bắt đầu

Những điều trên cộng với những pha "hành động" leo trèo, đu tường, kéo đẩy đồ vật... như trong Tomb Raider (chỉ khác là ở Tomb Raider, bạn phải đổ mồ hôi để tìm ra đường đi, còn ở đây người ta để sẵn cho bạn), trò chơi sẽ dẫn bạn lần theo dấu vết của một hiệp hội có từ thời thánh St. Stephan để khám phá những bí mật của Địa Năng cùng những mưu toan thâm độc của tay hội chủ.

Và câu chuyện được dẫn dắt khéo đến nỗi ngoại trừ Syberia, đây là trò chơi tìm đường thứ hai mà khi kết thúc tôi cảm thấy nuối tiếc và có cảm giác như vừa xem xong một bộ phim hay. Nó tuyệt đến nỗi tôi phải tìm hiểu xem những tình tiết trong game là có thật hay là hư cấu. Và nó có thật (các bạn có thể xem thêm về chúng cũng như cốt truyện của hai phần trước trong mục Extra gallery của trò chơi).

Tôi không biết GameSpot đánh giá trò chơi này bao nhiêu điểm nhưng nếu bạn bỏ qua nó thì thật đáng tiếc vô cùng. Nhưng xin hãy lưu ý, nếu chỉ thích những trò bắn súng như Half Life hay những trò chơi mạng kiểu MU thì bạn lại không nên chơi BS3, nó thuộc dạng chiến thuật, sâu sắc và phiêu lưu.

TRỊNH BẢO

SỬA PHẦN CỨNG MÁY TÍNH TẠI HÀ NỘI

Chuyên sửa các sự cố
Không Detect, không Fdisk,
không Fomart,không khởi động
Bad track 0, tẩy Bad sector...

ĐẶC BIỆT
Cứu dữ liệu trên các ổ cứng hỏng

Chuyên sửa: Mainboard, màn hình, máy in, scaner...

Liên hệ: A.DŨNG
109B1, phố Thành Công - Ba Đình - Hà Nội
Tel: (4) 772 1459 * Mobile: 0903 237814
http://suachua.vnn.vn Email: hdo4a@vol.vnn.vn

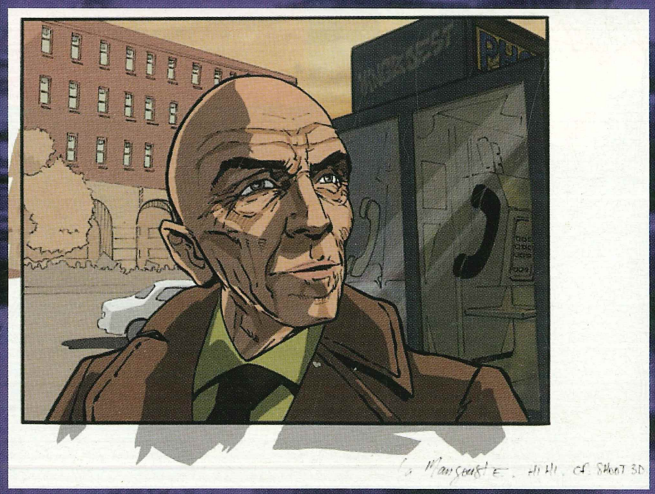
NGƯỜI MANG SỐ XIII

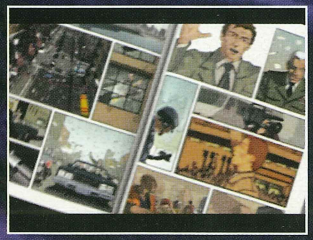
NGƯỜI MANG SỐ XIII	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	29/10/2003
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	4 CD
CẤU HÌNH	PIII 1GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB, HDD 1,2GB, Windows 98/Me/2000/XP

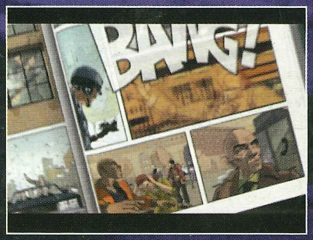
Hiện nay, xu hướng phát triển trò chơi được tách thành 2 nhánh rất rõ ràng. Nhánh thứ nhất tập trung ứng dụng công nghệ để phát triển hình ảnh và âm thanh cho sát với thực tế. Những trò chơi thuộc thể loại này thường sử dụng nhiều hiệu ứng đặc biệt và kỹ thuật mô phỏng nên luôn đòi hỏi máy tính cấu hình từ cao đến rất cao. Nhánh thứ hai thì tập trung phát triển về mặt nội dung cốt truyện và khả năng tương tác giữa các nhân vật trong thế giới game. Vì thế, có thể hình ảnh và âm thanh trong game chỉ đạt mức trung bình hoặc khá, nhưng lại có sức mê hoặc bởi sự phong phú và tính tùy biến cao. XIII nằm ở hướng phát triển thứ hai và được nhận xét là không thua kém gì những đại diện tiêu biểu của dòng game này (như No One Live Forever, Contrack JACK...).

Game được hãng Ubisoft phát triển và phát hành. Chi nhánh của Ubisoft tại Paris chịu trách nhiệm phát triển game cho hầu hết các dạng máy như PS2, Xbox, PC và GameCube. Trò chơi sử dụng cùng nền tảng kỹ thuật với Unreal II và thuộc thể loại hành động - nhập vai. Hình vẽ của XIII theo thể truyện tranh, bởi vì cốt truyện chủ yếu dựa trên phần đầu trong bộ truyện tranh 5 phần nổi tiếng ở Pháp của 2 tác giả William Vance và Jean Van Hamme.

XIII có tất cả 34 nhiệm vụ



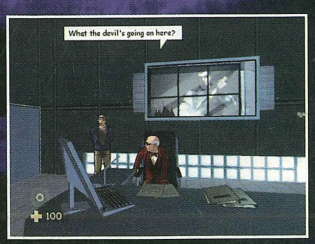




nằm trong 8 chương lớn và diễn ra ở 9 địa điểm chính. Bãi biển Brighton, New Jersey được chọn là điểm khởi đầu trò chơi. Nhân vật XIII tỉnh dậy trong tình trạng mất hết trí nhớ sau khi được một nữ cứu hộ viên cứu sống. Anh không có một thông tin gì về mình ngoài hình xăm số 13 trên người và chìa khóa tủ bảo hiểm trong một ngân hàng nổi tiếng ở New York. Chưa kịp "hoàn hồn" thì anh đã phải chạy tháo thân trước sự săn đuổi gắt gao của một toán sát thủ lạ mặt.

Tại ngân hàng Winslow, New York (địa điểm thứ 2), anh tình cờ biết được tên mình là Steve Rowland do một nhân viên ngân hàng tại đây nhận ra. Đến khi tìm thấy vali tiền cùng với hộ chiếu trong tủ bảo hiểm của ngân hàng, thân thế của người mang bí số 13 mới được giải mã. Anh tên Steve Rowland, nguyên là sĩ quan của quân đội Mỹ.

Khi vừa ra khỏi ngân hàng, XIII lại sa vào lưới đã được giăng sẵn và lập tức bị áp giải về tổng hành dinh của FBI (địa điểm thứ 3) và chịu sự tra hỏi gay gắt của đại tá Amos về tội mưu sát William Sheridan, vị tổng thống thứ 43 của Mỹ, bởi có ảnh bằng chứng cho thấy anh đang cầm súng bắn tỉa nhắm vào đoàn xe hộ tống tổng thống. Steve không tin mình là thủ phạm và nghi ngờ có kẻ đang cố gán tội chết cho anh.



Cô gái Major Jones, phụ tá của tướng Carrington, đã cứu thoát và đưa anh ra khỏi thành phố New York, đồng thời cung cấp một thông tin vô cùng quan trọng: trước đây, anh chính là nhân viên mật của đại tướng Carrington, người đứng đầu nhóm điều tra về vụ ám sát tổng thống nhưng lại đang bị "mắc kẹt" tại căn cứ quân sự Hualpar nằm cô lập trên đỉnh một ngọn núi (địa điểm thứ 4). Nếu muốn tìm ra sự thật, anh phải tìm gặp bằng được vị tướng này vì chỉ có ông ta mới trả lời hết được những thắc mắc trong đầu anh.

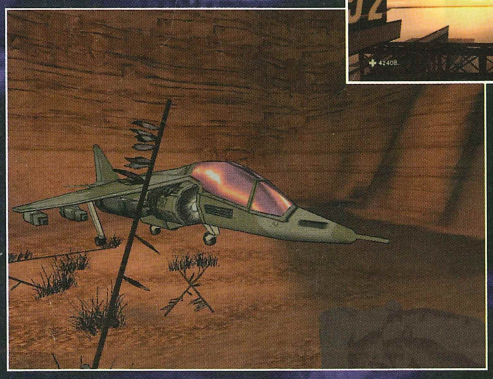
Theo chỉ dẫn của cô gái, anh lên đường đến căn cứ mật, nhưng dọc đường luôn bị truy sát bởi người của Mongoose. Đã có lúc anh cảm thấy bất lực, định chọn lựa giữa cái chết và ngồi tù, nhưng thông tin về người đàn bà ở hồ Kellownee (địa điểm thứ 5) biết rất rõ về quá khứ cũng như mối liên hệ giữa anh và vụ mưu sát đã tiếp sức cho anh.

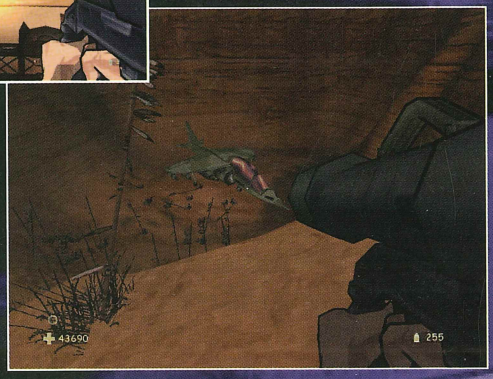
Mọi nghi vấn tiếp theo đều dẫn đến căn cứ quân sự SPADS ở Nam Mỹ (địa điểm thứ 7), nơi anh có thể biết nhiều hơn về vai trò của mình trong âm mưu ám sát hèn hạ đó. Tìm và mở cánh cửa bí mật tại một khu đền thờ rộng lớn dẫn đến nơi hội họp bí mật là địa điểm thứ 8 trong cuộc hành trình.

Địa điểm cuối cùng cần phải đến là trung tâm điều khiển bí mật của Hoa Kỳ viết tắt là SSH, nơi chứa đựng những bí mật có tầm quan trọng toàn cầu.

Với cách mở đầu trò chơi đầy ấn tượng khi đưa bạn nhập vai một người mất trí nhớ, trò chơi đã tạo được sự lôi cuốn, gây cảm giác hoang mang, lạc lõng cũng như kích thích người chơi tìm hiểu, khám phá thân thế của nhân vật. Tuy sử dụng cùng kỹ thuật dựng hình của trò Unreal II, nổi danh là "sát thủ phần cứng", nhưng có thể do XIII sử dụng bản đã sửa đổi và dùng hình vẽ hoạt hình mô phỏng nên vẫn chạy tốt trên máy cấu hình không mạnh.

Nhằm tạo sự mới mẻ cho trò chơi, nhà thiết kế đã bắt chước cách thể hiện của truyện





Chuyện bên lề...

Lồng tiếng

Nhà sản xuất đã phải bỏ ra một số tiền không nhỏ để mời diễn viên nổi tiếng lồng tiếng cho các nhân vật trong trò chơi, với hi vọng dùng danh tiếng của các diễn viên để tăng tính cạnh tranh của trò chơi. Cụ thể, nam diễn viên David Duchovny (đóng vai chính trong các phim: X-Files, Evolution...) lồng tiếng cho nhân vật XIII, Adam West (nam diễn viên trong phim truyền hình Batman) lồng tiếng cho nhân vật Ben Carrington và Eve lồng tiếng cho cô gái Major Jones.

Trong quá trình làm việc, nhóm làm game tỏ ra hết sức khâm phục tính chuyên nghiệp và sự ham hiểu biết của các diễn viên. Họ luôn tìm cách hiểu rõ nhân vật và trò chơi. Nhưng nhóm làm game cũng ngán ngẩm với lịch làm việc dày đặc của diễn viên. Vì đã có lúc cả nhóm phải "neo" lại Los Angeles cả tuần chỉ để chờ thu âm nốt 2 tiếng còn lại của các ngôi sao!

NHÂN VẬT TRONG GAME

Major Jones: trợ lý tướng Ben Carrington.

Tướng Ben Carrington: một trong những chỉ huy cao nhất của quân đội Mỹ đồng thời cũng là người trung thực.

Đại tá Colonel Amos: lãnh đạo Cục Điều Tra Liên Bang (FBI) là một người rất thông minh nhưng cũng rất quy tắc. Sự trung thành của ông ta đôi lúc trở nên mù quáng.

Mongoose: bị tình nghi dính dáng đến vụ mưu sát. Một sát thủ chuyên nghiệp luôn tìm cách "bịt miệng" XIII.

Kim Rowland: là nhân viên dưới quyền tướng Carrington, đã bị mất tích một cách bí mật trong khi đang điều tra âm mưu của vụ ám sát.

Walter Sheridan: là anh em ruột với William Sheridan, người bị ám sát nên ông ta rất nỗ lực hỗ trợ tướng Carrington trong việc điều tra về những âm mưu đằng sau vụ mưu sát này.

McCall: thủ lĩnh lực lượng khủng bố gọi tắt là SPADS, có căn cứ quân sự đặt tại một hòn đảo thuộc Mexico, là kẻ nhiều tham vọng và sẵn sàng sử dụng mọi thủ đoạn nhằm đạt được mục đích.

William S. Standwell: một thủ lĩnh chính trị nổi tiếng có tham vọng thay thế tướng Carrington trong vai trò người lãnh đạo quân đội.

tranh. Chẳng hạn, xuất hiện liên tục chữ "Tap, tap, tap" để chỉ hướng di chuyển ra sau bức tường và biến mất trên màn hình theo bước chân và hướng di chuyển của địch thủ; hoặc xuất hiện "AAAAAHHHH—NOOOO!" trên đầu đối thủ khi bị trúng đạn. Ngoài ra, khi đối thủ cách xa vị trí của bạn, một cửa sổ nhỏ sẽ hiện ra để chỉ rõ vị trí trúng đạn. Những điểm này phối hợp với các đoạn hồi tưởng quá khứ đã tạo cho XIII nét khác biệt so với những trò chơi khác.

Để dung hòa thị hiếu của người chơi, nhà sản xuất thiết lập tùy chọn cho phép bật hoặc tắt những hình ảnh bạo lực, quá cường điệu.

Trong trò chơi có tất cả 9 nhân vật chính, ngoài ra còn rất nhiều nhân vật phụ khác, và ở một số trường hợp sẽ rất khó khăn cho bạn khi phải đi cùng và bảo vệ cho các NPC mà cụ thể là 2 nhân vật Major Jones và Carrington. Vì thế, trò chơi thiết kế không chỉ đơn thuần là một trò đấu súng bình thường mà đôi khi bắt buộc người chơi phải biết vận dụng trí não để vượt qua thử thách hơn là bắn loạn xạ. Người chơi được phép sử dụng hơn 30 loại vũ khí, trong đó có 15 loại vũ khí cơ bản như dao găm, súng ngắn 9mm, lựu đạn, súng trái khế... Bạn có thể sử dụng cả những vật xung quanh làm vũ khí như khung hình, ghế, xẻng, gạt tàn thuốc lá...

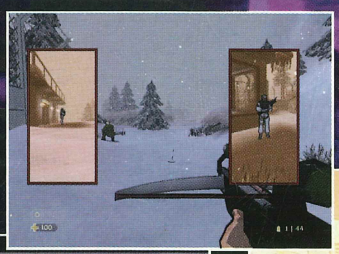
Giác quan thứ sáu của nhân vật được thể hiện trong trò chơi thông qua rada cá nhân, giúp thông báo chính xác vị trí kẻ địch. Âm thanh được thiết kế phù hợp với từng bối cảnh game, tạo hiệu quả rất rõ rệt: khi bạn ẩn nấp, âm nhạc trở nên nhẹ nhàng, chuyển sang dồn dập khi có nguy hiểm đến gần và chợt im lặng khi bạn đang tập trung theo dõi đối thủ...

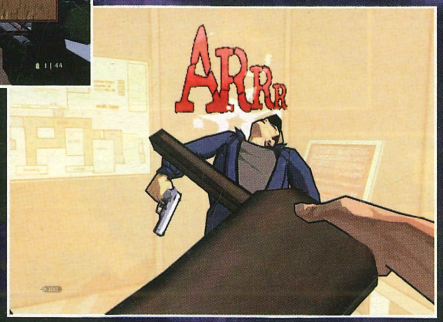
Phần chơi mạng của XIII được phát triển khá phong phú và hệ máy PC được ưu ái xây dựng công phu nhất. Cụ thể là có 14 màn cho PS2, hơn 18 màn cho XBOX và riêng trên PC thì có đến hơn 20 màn.

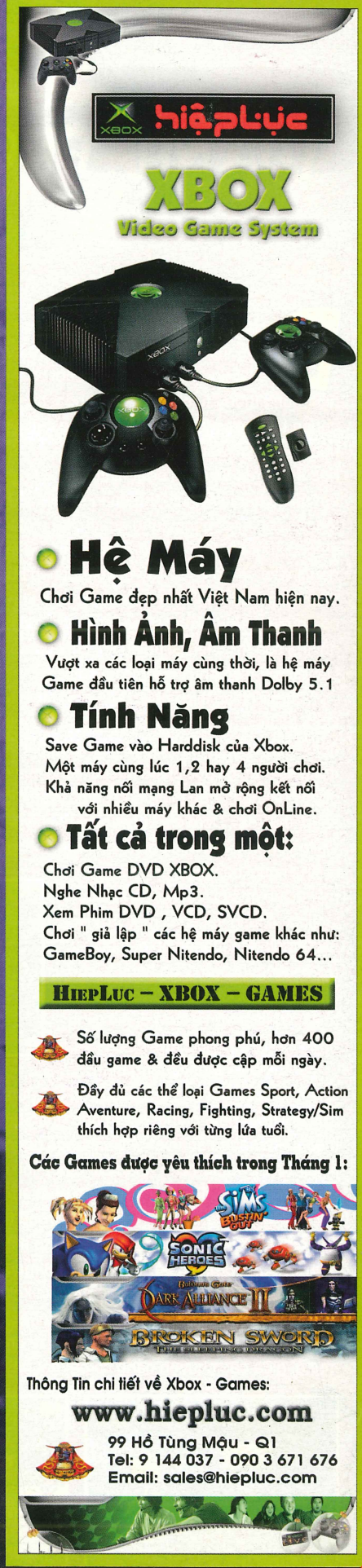
Trò chơi có tất cả 6 dạng chơi mạng, trong đó có 3 loại cơ bản là Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag và 3 loại tổng hợp là The Hunt (săn lùng mục tiêu), Sabotage (2 đội sẽ chiến đấu cho đến khi một trong 2 đội kiểm soát hoàn toàn căn cứ của đối thủ), Power Up (tương tự như Deathmatch nhưng khó hơn rất nhiều). XIII cũng có công cụ giúp cho người chơi tự tạo bản đồ. Trong trò chơi chứa đựng rất nhiều bí mật như "trứng phục sinh" đang chờ bạn khám phá, chúng được bố trí rải rác xuyên suốt game, có cái rất dễ phát hiện và có cái bạn phải "đỏ mắt" tìm kiếm.

Trò chơi XIII dựa theo nội dung của bộ truyện tranh nổi tiếng lấy đề tài về vụ mưu sát tổng thống. Tuy không mới lạ nhưng do đề tài có tính mở nên nhà sáng tác tha hồ phát huy ý tưởng táo bạo xung quanh vụ kỳ án. XIII là sản phẩm đầu tiên mang tính thăm dò của Ubisoft: nếu thấy game thủ đón nhận tích cực thì hãng sẽ tiếp tục phát triển các phần tiếp theo của bộ truyện tranh nổi tiếng này.

THANH BÌNH
THANH.BINH@BUT-TRE.COM







Dora Thành Phố Bí Mật

Đây là game thuộc thể loại hoạt hình dành cho thiếu nhi từ 3 đến 6 tuổi hoặc lớn hơn, giúp ích nhiều cho các em trong việc học ngoại ngữ. Trò chơi có thể được hình dung tương tự như các phim hoạt họa mà chúng ta thường thấy xuất hiện trong các giáo trình học ngoại ngữ dành cho thiếu nhi của các trường học. Nếu một bộ phim hoạt hình có thể khiến các em mau chán, vì chỉ có thể quan sát và dễ bị phân tán bởi các hoạt động xung quanh, thì một trò chơi sẽ cuốn hút các em lâu hơn nhờ sự tương tác giữa người chơi và trò chơi. Tuy cùng một tình huống nhưng khi bạn đưa ra những quyết định khác nhau, có những kết quả khác nhau sẽ xảy ra, đó là điểm nổi trội của trò chơi. Dĩ nhiên khi chơi game này các em phải có phụ huynh chơi kèm.

Cô gái có sở thích phiêu lưu, mạo hiểm tên Dora đã thực hiện nhiều chuyến thám hiểm thế giới và cuộc du hành đến thành phố bí mật là một trong số những cuộc phiêu lưu nổi tiếng của cô đã được phát hành trên thị trường game. Vào một buổi sáng, thức dậy Dora chợt phát hiện ra chú gấu bông Osito yêu quý của mình đã bị mất tích, thông qua những người bạn tốt cô biết rằng có một thành phố bí mật nơi có thể tìm lại được những vật đã bị mất. Trong hành trình đến thành phố bí mật, Dora và người bạn đồng hành là chú khỉ nhỏ tên Boots đã gặp và giúp đỡ nhiều con vật trên đường đi, họ cũng nhận lời tìm hộ những đồ vật đã mất.

Trò chơi là một chương trình dạy học được kết hợp khéo léo vào nội dung của trò chơi hoạt họa, giúp các em nhỏ hoàn thiện một số kỹ năng cần thiết cho việc học ngoại ngữ. Ngay từ khi đặt tên cho nhân vật của mình ở đầu trò chơi, các em đã được học cách phát âm chữ cái và qua những nhiệm vụ nho nhỏ trong trò chơi, các em sẽ lần lượt làm quen với cách tô màu các hình vẽ, tập đếm chữ số, tập phân biệt màu sắc, nhận dạng những con số... Sau mỗi lần kết thúc thành công một nhiệm vụ sẽ có đoạn nhạc nền sôi động và 3 con vật dễ thương nhảy ra chúc mừng, giữa các chuyển cảnh có bài hát hay và hào hứng cổ động cho người chơi. Tiếng nhân vật nữ chính phát âm rõ ràng và dễ thương.

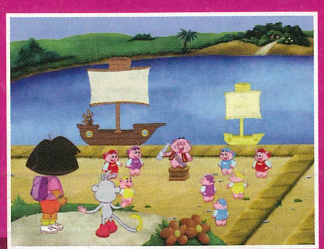
Trò chơi có 2 chế độ là đi theo cốt truyện hoặc tự do, với 3 mức độ từ dễ đến khó. Hình ảnh trong game hầu hết là các cảnh vẽ thiên nhiên như rừng cây, ao hồ..., màu sắc tươi và sử dụng nhiều màu nổi, bắt mắt, phù hợp với thị hiếu của các em nhỏ. Tuy nhiên trò chơi tương đối ngắn, nếu muốn thực hành nhiều nhiệm vụ hơn, người chơi có thể chọn chế độ chơi tự do và tăng dần độ khó. Ngoài ra trong rương châu báu còn có nhiều hình vẽ chưa tô màu cho phép in ra giấy để các em tập tô màu.

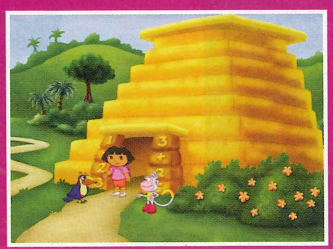
Loạt trò Dora và các cuộc phiêu lưu được các trang chuyên đánh giá về game dành cho trẻ em đánh giá khá cao. Mặc dù nội dung trò chơi hơi ngắn, chỉ khoảng 4, 5 cảnh nhưng hỗ trợ các em nhỏ trong việc làm quen với ngoại ngữ. Đây là bài học ngoài giờ hấp dẫn hơn so với việc bắt bé ngồi đọc thuộc lòng từng chữ một. Trò chơi xứng đáng có một chỗ trong bộ sưu tập "chơi mà học" của những gia đình có trẻ nhỏ.

ĐẶNG THANH
DANG.THANH@BUT-TRE.COM

» THÔNG TIN VỀ GAME

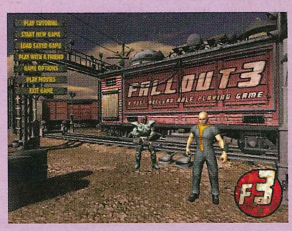
Phát hành: Infogrames Interactive
Phát triển: Stunt Puppy Entertainment
Thể loại: Phiêu lưu - Giải đố
ESRB: Everyone
Cấu hình: CPU 233MHz+; RAM 64MB; VGA 4MB trở lên; HDD 85MB, Win 98/Me/XP, 1CD





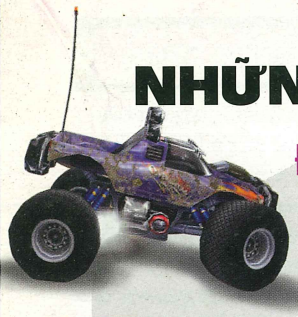
Điểm Tin

Một sự kiện gây chấn động làng game thế giới vào trung tuần tháng 12 vừa qua là việc Interplay tuyên bố sẽ đóng cửa studio con của mình: **Black Isle Studios (BIS)** vì vấn đề tài chính. Trong năm qua, Interplay đã thua lỗ khoảng 20 triệu USD nên họ buộc phải đóng cửa một số studio con kinh doanh không hiệu quả, và **Black Isle Studios** cùng **Digital Mayhem** là hai "vật tế thần" đầu tiên. BIS được giới chơi game biết đến là một studio "lão làng" trong việc thiết kế các game nhập vai nổi tiếng như Icewind Dale, Planescape: Torment, tham gia thực hiện một số phần trong sê-ri huyền thoại của hãng Bioware - Baldur's Gate và đặc biệt là loạt game được nhiều người yêu thích nhất - Fallout. Việc đóng cửa BIS đã dẫn đến nhiều dự án đang thực hiện phải bỏ dở. Đầu tiên là 2 game Fallout: Brotherhood of Steel và Baldur's Gate: Dark Alliance II, dự định tung ra vào dịp nghỉ lễ cuối năm trên hai hệ máy PS2 và XBox nhưng bị dời sang tháng 1 năm 2004 vì xảy ra tranh chấp pháp lý với nhà phát hành game VU Games. Kế đến là việc hủy bỏ dự án thực hiện Baldur's Gate 3 (tên mã Jefferson) vì cuộc thương lượng xin cấp bản quyền sử dụng Dungeons & Dragons với chủ sở hữu Wizards of the Coast không thành. Và cuối cùng là Fallout 3 (tên mã Van Buren) - game chủ lực của BIS - khi mà công đoạn thiết kế game đã hoàn tất, engine sẵn sàng và bản demo thực hiện gần xong (95%) thì Interplay "dội một gáo nước lạnh" vào BIS. Cùng chung số phận với Fallout 3 là Fallout: Brotherhood of Steel 2 và Exalted. Interplay tuy đóng cửa BIS và sa thải nhân viên nhưng họ vẫn sở hữu thương hiệu BIS cũng như tên các dự án khác của studio, và họ cho biết các dự án này vẫn được tiếp tục thực hiện



Menu chính trong Fallout 3 - một dự án có lẽ còn lâu mới trở lại với các gamer...

NHỮNG CHIẾC XE ĐIỀU KHIỂN TỪ XA R.C.CARS



» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát hành: Whiptail Interactive

Phát triển: Creat Studio

Thể loại: Đua xe

ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU 600MHz+; RAM 64MB; VGA 16MB trở lên; HDD 950MB, 1 CD

Trò chơi nhắc tôi nhớ đến khoảng thời gian cách đây hai năm, tôi cùng người em họ đi xem một cuộc thi có tên là đua xe đồ chơi mini 4xW do nhà sản xuất TAMIYA (Nhật Bản) tổ chức tại sân Phan Đình Phùng. Mặc dù chỉ đi theo cổ vũ, nhưng khi tận mắt chứng kiến cái không khí hào hứng sôi động, tôi cứ ngỡ mình đang ở giữa "chảo dầu" của một cuộc đua xe thể thức 1 thực sự! Chỉ là những chiếc xe "đồ chơi", động cơ mô-tơ chạy pin nhưng nếu được "o bế" kỹ (thay mô-tơ xịn, dùng pin cao cấp, lắp cản trước, cản sau, thay ổ bi...), bạn có thể khiến chiếc xe của mình lao đi với vận tốc "chóng mặt" 30km/h. Dù vậy, chúng cũng chỉ là những chiếc xe tự vận hành, trên một lộ trình đường ray có trước mà mất đi cái hay là hoạt động dưới sự điều khiển của con người. Vậy bạn nghĩ sao khi tự chúng ta điều khiển chiếc xe "đồ chơi" đã được nâng cấp, thay thế phụ tùng chính hiệu? Vâng! Bạn có thể thử chơi RC Cars hay Radio Controlled Cars (tạm dịch là những chiếc xe điều khiển từ xa) để xem nó thú vị như thế nào.

Đây là game được phát triển bởi Creat Studios (CS). Phiên bản dành cho PC xuất hiện sau Smash Cars (tên gọi khác của trò này trên hệ Playstation 2) cũng do CS thực hiện. Bên cạnh các thể loại đua xe truyền thống có mặt trên thị trường game hiện nay ở nước ta, dạng đua này khá mới mẻ. Nếu không muốn nói là "món ăn" đổi khẩu vị đáng giá bên cạnh Need For Speed: Underground. Bạn sẽ điều khiển chiếc xe đồ chơi của mình vượt qua các vòng đua ở thế giới thực tế thu nhỏ, có thể là trên bãi biển, ở nông trại hay trại lính nào đó. Chiếc xe của bạn thường bị người khác xem là kẻ quấy rối. Vì vậy khi trông thấy họ, bạn phải chạy cho nhanh, đừng nên lại gần vì rất dễ ăn cái đá của một cậu bé đang đi trên bãi biển hay một cái táp của chú chó trong nông trại.

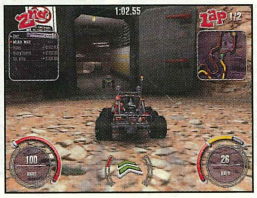
RC Cars có 4 chế độ chơi: Championship, Quick Race, Ghost Race và cuối cùng là Multiplayer. Ghost Race là một kiểu đua mới. Tránh lặp lại những lỗi vừa phạm, cố gắng tự bứt phá bản thân là ý tưởng chính mà nhà sản xuất game muốn gói ghém vào vòng đua này. Từ vòng đua thứ 2 trở đi ở Ghost Race, bạn sẽ thấy xuất hiện một chiếc xe giống y xe của mình, chạy giống hệt những gì bạn đã chạy ở vòng trước. Đó chính là "hồn" của bạn, giúp bạn có thể tránh những sai lầm đã mắc.

Có cả thảy 3 loại xe và 10 vòng đua khác nhau cho bạn lựa chọn để thử thách tài nghệ trong RC Cars - quá ít đối với các gamer mê xe như chúng ta phải không? Đây chính là điểm yếu của game khiến người chơi "cả thèm chóng chán"; nhưng không có nghĩa là bị liệt vào hàng kém. Nó cũng có những cái khiến người chơi thích thú, cách điều khiển và cách chơi sẽ mang lại cho bạn "niềm vui mới".

Vô cùng đơn giản! Phải nói như vậy. Bạn chỉ việc nạp ga, luồn lách, nhảy, và nhấn turbo để tăng tốc. Bạn có thể nâng cấp, thay thế các bộ phận của xe như máy, bộ tăng tốc độ và lốp xe, sau khi kiếm được ít tiền từ các vòng đua ở chế độ Championship. Tiếp theo, phần đồ họa của game đặc biệt là hình dạng vật lý của chiếc xe được thể hiện khá chi tiết và phản ánh đúng hiện thực. Về nhạc nền, RC Cars cho phép bạn lựa chọn giữa 2 thể loại Rock và Techno bên cạnh âm thanh "rì rì" phát ra từ tiếng máy đồ chơi. Rất giống thực tế!

Nhìn chung, với một số ưu điểm bên cạnh vài nhược điểm nhất định, RC Cars là một game mô phỏng đua xe hay, bạn có thể dùng nó để giải trí trong những ngày nghỉ, đặc biệt là khi chơi chung với bạn bè ở chế độ chơi mạng hay chia đôi màn hình.

CHÍ TÂM
CHI.TAM@BUT-TRE.COM



ĐIỂM TIN

dưới cái tên BIS, dù không được phát triển bởi đội ngũ BIS năm xưa.

■ **EIDOS VÀ IO INTERACTIVE CHO BIẾT** Hitman: Contracts - phần tiếp theo trong sê-ri Hitman - hiện đang được thực hiện và sẽ tung ra trong mùa xuân năm 2004 trên ba hệ máy: PS2, XBox và PC. Câu chuyện của phần 3 này bắt đầu tại Paris, nơi mà tay sát thủ đầu trọc mang bí danh 47 đang lâm vào một tình thế hiểm nghèo. Nhà phát triển game hứa hẹn đây sẽ là phần gay cấn nhất trong loạt game Hitman từ trước tới nay, hứa hẹn nhiều pha hành động đầy kịch tính với nhiều loại "đồ chơi" mới, đặc biệt đồ họa trông sẽ sống động và thật hơn.

■ **ILLUSION SOFTWORKS** - nhà phát triển loạt game Hidden and Dangerous lừng danh - cho biết họ bắt đầu xúc tiến thực hiện phần tiếp theo của Mafia. Tuy nhiên, thật đáng tiếc là phần thông tin sơ lược về game cũng như việc game sẽ được tung ra cho hệ máy nào thì nhà phát triển game không tiết lộ. Đồng thời, Illusion Softworks cũng cho biết họ sớm tung ra phiên bản chơi mạng Co-op dành cho Hidden & Dangerous 2 vào khoảng Q2 năm 2004. Đây là tin vui đối với gamer hâm mộ sê-ri H&D nếu như Martin Babarik - nhà thiết kế các màn trong game không "phán" thêm một câu nữa: "Sẽ có mục chơi Co-op, nhưng là Co-op chỉ dành cho các nhiệm vụ trong phiên bản mở rộng mà không dành cho mục chơi đơn".

■ **THQ VÀ RELIC ENTERTAINMENT** cho biết sẽ hợp tác thực hiện game dàn trận thời gian thực lấy bối cảnh trong thế giới của Warhammer 40.000 (hay còn gọi là Warhammer 40K) dưới sự cho phép của Games Workshop - chủ sở hữu thương hiệu. Kể từ khi xuất hiện (1987) cho tới nay, dòng game Warhammer 40K đã có nhiều thể loại khác nhau, mới đây nhất là game bắn súng Fire Warrior và nay là Warhammer 40.000: Dawn of War do THQ và Relic hợp tác phát triển. Game dự tính tung ra vào mùa thu năm 2004.

■ **JEFF BRIGGS - CHỦ TỊCH KIÊM CEO**

ARMED AND DANGEROUS
NHỮNG NGƯỜI ANH HÙNG

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát hành: Lucas Art
Phát triển: Planet Moon Studios
Thể loại: Hành động
ESRB: Teen
Cấu hình: CPU 1GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB tương thích DirectX9; HDD 4GB, 2 CD.

Được đánh giá là một trong những trò vui nhộn nhất hiện nay, Armed and Dangeours (AnD) sẽ đưa bạn đến một vùng đất hoang tưởng, nơi có gã vua độc ác (King Forge) cai trị. Trong vai Roman, thủ lĩnh của một nhóm tự xưng là Lionhearts, chuyên cướp của kẻ giàu phát cho người nghèo, bạn sẽ lãnh đạo nhóm của mình giành giật cuốn sách Book of Rules với tên vua độc ác này.

Cùng với Q1-11, một người máy vốn là cận vệ của vua King Forge nhưng đã rời bỏ hàng ngũ vì lý tưởng của mình, và anh bạn nối khố Jonesy, chuyên viên thượng hạng về thuốc nổ cùng một gã tiên tri nửa tỉnh nửa điên, bạn sẽ vượt qua 21 màn khác nhau. Và hãy tin tôi đi, 21 màn này sẽ mang lại cho bạn không ít giây phút thú vị bởi chúng được thiết kế rất sinh động và khôi hài. Đây cũng là một yếu tố xuyên suốt toàn bộ trò chơi. Bạn sẽ nhận ra ngay điều này khi nhìn những vũ khí không giống ai trong trò chơi: súng bắn ra cá mập, đạn kèn, "mìn" xí ngầu...

Nhằm mang lại cho người chơi sự thư giãn tối đa, AnD được xuất xưởng dưới dạng một trò chơi bắn súng thuần túy theo kiểu của MDK, tức là bạn chỉ có việc chạy, nhảy và bắn mà thôi. Việc này sẽ tiết kiệm cho bạn khá nhiều nơ ron thần kinh vì không phải suy nghĩ nhiều. Tuy nhiên, điều đó cũng có nghĩa là những người lớn tuổi sẽ gặp nhiều

khó khăn hơn vì phản xạ không còn nhanh nhẹn như các em học sinh nhỏ (nếu không tin, xin cứ đến những phòng máy dịch vụ và khi nhìn thấy những chú nhỏ múa trên bàn phím, bạn sẽ nhận ra được "dấu ấn thời gian"!).

Hình ảnh trong trò chơi rất khá, nó tận dụng mọi ưu thế của công nghệ 3D, đòi hỏi card màn hình khá mạnh. Nếu có card Geforce 2 MX400, bạn nên giảm độ phân giải của trò chơi và tắt bớt một số hiệu ứng, nếu không sẽ bị giật hình.

Nếu máy bạn đủ mạnh, bạn sẽ xem được những cảnh tượng rất đã mắt như khi bắn vào thùng thuốc súng, chúng phát nổ và trở thành những viên pháo bông bay lên trời cao, mang theo mọi kẻ địch ở gần đấy, hay chứng kiến những màn bay lượn lả lướt rất tuyệt.

Bắn hết quân địch xấu xa không phải là khó, điều khó là nhà sản xuất tuyên bố rằng nếu bạn sử dụng dưới 12.000 viên đạn thì mới là người thắng cuộc! Vậy nếu bạn đi hết màn mà dùng quá 12.000 viên đạn thì sao? Câu trả lời xin dành cho bạn, người chơi game.

TRỊNH BẢO
TRINHBAO@BUT-TRE.COM

ĐIỂM TIN

CỦA HÃNG FIRAXIS - trong một cuộc phỏng vấn với giới báo chí tiết lộ họ đang thực hiện phiên bản thứ tư trong dòng game Civilization. Với phiên bản này, Firaxis đang hướng tới thị trường console - một mảnh đất "màu mỡ" mà hãng dự định "di dân" đến. Đồng thời Firaxis cũng đang xem xét đến khả năng đầu tư vào thể loại trực tuyến.

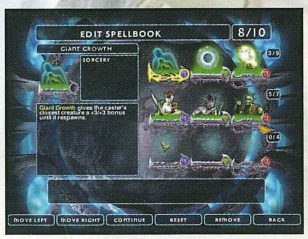
PETER MOLYNEUX - NGƯỜI SÁNG LẬP LIONHEAD STUDIOS - cho biết studio của ông sẽ sử dụng công nghệ RenderWare Physics trong tất cả các sản phẩm sắp tới đây như Black & White 2 (PC), B.C (XBox) và The Movies (PC và các hệ máy console). RenderWare Physics có tích hợp cả công nghệ phisics IP (kể cả Karma) mà Criterion Software đã sở hữu của MathEngine vào đầu năm nay, để xây dựng nên một hệ thống tạo mô hình vật lý linh hoạt và đa dạng dùng trong các game đa hệ máy. Peter cho biết: "Mọi người mong đợi rất nhiều ở các sản phẩm của Lionhead, cho nên mục đích của chúng tôi là làm sao tạo ra những sản phẩm gây ấn tượng với cộng đồng chơi game... Việc sử dụng RenderWare Physics sẽ đảm bảo những mục tiêu mà chúng tôi đã đặt ra, có thể nói nó là kỹ thuật tốt nhất trên thị trường hiện nay".

SUNFLOWERS CHO BIẾT ĐÃ ỦY THÁC RELATED DESIGNS phát triển một game mới trong dòng game Anno, lấy tên là Anno War. Trọng tâm của game sẽ tập trung vào mảng hành động nhiều hơn so với các game dòng Anno trước đây và nó sẽ không ảnh hưởng tới phong cách xây dựng đế chế đặc trưng của dòng game Anno do Max Design phát triển. Related Designs được biết đến qua hai game dàn trận No Man's Land và Castle Strike mới được tung ra thị trường. Để đảm nhận công việc mới này, Related Designs cho biết họ phải mở rộng nhóm phát triển game từ 10 lên 25 người và dự tính sẽ tung ra vào khoảng cuối năm 2005.

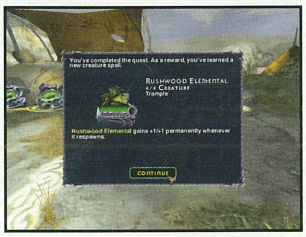
GMX MEDIA CHO BIẾT HỌ GIÀNH ĐƯỢC QUYỀN phát hành game 8th Wonder of the World từ hãng Funatics Software ở thị trường Bắc Mỹ, châu Á và phần lớn lãnh thổ châu Âu. Lấy bối

Magic The Gathering BATTLEGROUNDS

QUÂN BÀI Ma Thuật



Mỗi hero chỉ có thể mang tổng cộng 10 phép (cho cả 3 kỹ năng) trước mỗi trận đấu...



Người chiến thắng trong trận đấu sẽ được tưởng thưởng bằng quân bài mạnh nhất của đối phương.

"Đấu trường", nhân vật và hiệu ứng phép thuật được thể hiện khá chi tiết và sắc nét...

Triệu hồi quái vật - phép xài thường xuyên nhất trong game...

Cách đánh nhau của game giống game đánh võ hơn là dạng đánh bài ma thuật.

Card-game (game đánh bài) là một thể loại mà hầu như rất ít người ở Việt nam biết đến. Các quân bài trong dạng game này không giống bộ bài 52 lá mà chúng ta thường chơi vào dịp Tết hay các game xếp bài trên Windows, chúng đặc biệt và khác lạ: những quân bài ma thuật. Số lượng game của dạng này cũng rất ít, có thể đếm trên đầu ngón tay như: Magic The Gathering, Yu-Gi-Oh, Etherlords... Mỗi game có phong cách riêng song cách chơi thì vẫn có điểm chung: mỗi tay chơi sở hữu một bộ bài ma thuật gồm nhiều lá bài khác nhau, dùng chúng để triệu hồi các quái vật, tăng cường sức mạnh tấn công/phòng thủ, làm suy giảm phép của đối phương... Kẻ chiến thắng trong cuộc đấu sẽ sở hữu những quân bài đặc biệt của đối phương. Magic: The Gathering - Battlegrounds (MTGB) tuy là một game thuộc dạng trên, nhưng thay vì có cách chơi theo lượt như thường thấy (trong thể loại bài ma thuật thì mỗi tay chơi chỉ được đi một lượt), thì nó lại chuyển sang cách chơi hành động tốc độ cao.

Cách chơi của game thật đơn giản: hai đấu thủ đụng độ trực tiếp trên đấu trường, với "sân đấu" được chia làm hai: một bên của người chơi và phần còn lại của đối thủ (tương tự bàn cờ tướng). Mỗi bên điều khiển một "hero", nhân vật này có 3 kỹ năng chính và được đại diện bằng các biểu tượng to rất dễ thấy: bỏ bùa, dùng phép yểm trợ và triệu hồi quái vật. Ngoài ra, "hero" còn có 2 khả năng cơ bản là phòng thủ bằng "khiên phép thuật" và khả năng đánh võ cận chiến. Việc sử dụng các kỹ năng cũng như các phép con của nó (các lá bài ma thuật) cũng dễ dàng không kém nhờ chúng được đánh số từ 1 tới 3. Bạn nên lưu ý là hero chỉ có thể mang tổng cộng 10 phép (cho cả 3 kỹ năng) trước mỗi trận đấu mà thôi, do đó việc sắp xếp lại bộ bài là điều cần thiết.

Để hạ gục "hero" của đối phương, người chơi có 2 cách: tạo quái vật và chúng sẽ "vượt" biên giới tấn công "hero" bên kia. Cách thứ hai là mang hero "sang sông" để giáp mặt kẻ thù trực tiếp, với cách này thì hãy cẩn thận vì khi bạn vượt lằn phân chia giữa hai bên, game sẽ "ra thời hạn" cho bạn quay trở lại, nếu không kịp rút lui "hero" sẽ mất máu từ từ, rất nguy hiểm.

Để sử dụng các kỹ năng người chơi phải thu thập đủ số lượng mana cần thiết. Các mana này xuất hiện trên sân đấu theo một thời gian định sẵn (chia đều cho cả hai phía) hoặc bạn có thể "tự tạo" bằng quái vật có khả năng tạo mana.

Ngoài phần chơi Quest - một cuộc phiêu lưu dài kỳ với hàng chục màn ngắn dài khác nhau - thì game còn có các chế độ chơi khác như chế độ Arcade dùng đấu với máy (chiến thắng chế độ này sẽ "mở" thêm các nhân vật mới), VS Duel (2 người chơi cùng lúc trên một máy), đấu qua LAN hoặc tham gia vào đấu trường quốc tế, nơi có rất nhiều cao thủ đang chờ đón.

Nhìn chung thì mọi mặt của game đều khá, duy chỉ có cách đánh nhau của game thì không làm các fan đánh bài ma thuật truyền thống hài lòng: trông nó giống các game đánh võ như Street Fighter, King of Fighter... hơn là dạng chơi đánh bài ma thuật truyền thống. Cho nên nếu nói MTGB là một game đánh võ sử dụng ma thuật thì thích hợp hơn.

NGUYÊN AN
NGUYEN.AN@BUT-TRE.COM

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát hành: Atari
Phát triển: Secret Level
Thể loại: Chiến thuật
ESRB: Teen
Cấu hình: CPU 800MHz+; RAM 256MB; VGA 64MB hỗ trợ T&L; HDD 1,4GB, 2 CD.

ĐIỂM TIN

cảnh vài năm sau sự kiện trong Northland, người chơi vào vai người hùng Viking - Bjarni - với trọng trách cứu nhân loại thoát khỏi sự đe dọa của quyền lực bóng đêm. Thomas Friedmann - giám đốc điều hành Funatics Software - cho biết, sau thành công của Northland, họ đang hướng đến ngày phát hành của phần kế tiếp trong sê-ri game đoạt giải - Cultures... 8th Wonder of the World dự tính tung ra vào đầu năm 2004.

■ **Để đối phó tình trạng game bạo lực** bán ra cho người vị thành niên tăng nhanh, Ủy Ban Đánh Giá Phần Mềm Giải Trí (Entertainment Software Ratings Board - ESRB) và Hiệp Hội Doanh Nghiệp Giải Trí (Interactive Entertainment Merchant's Association - IEMA) đã thỏa thuận thi hành các biện pháp nghiêm ngặt hơn. Theo đó, người mua phải xuất trình chứng minh thư cho nơi bán (thuộc quyền quản lý của IEMA) khi chọn game dấu M theo phân loại của ESRB. IEMA đại diện cho khoảng 85% các nhà bán lẻ game trên toàn nước Mỹ, dự định thực hiện một chương trình hai phần nhằm giáo dục ý thức cho cả người bán lẫn người mua để họ hiểu kỹ về phân loại của ESRB. Theo đề xuất của nhóm giám sát người tiêu dùng ngành công nghiệp game thuộc Viện quốc gia nghiên cứu truyền thông và gia đình (National Institute on Media and the Family), các nhà bán lẻ không áp dụng chính sách nghiêm ngặt ngăn ngừa trẻ em mua game có nhãn M sẽ bị xếp hạng F, còn những nơi áp dụng được xếp hạng B.

■ **"Duke Nukem Forever có lẽ sẽ hoàn tất vào cuối năm 2004** hoặc đầu năm sau" Jeffrey Lapin - CEO của Take Two Interactive - cho biết. Duke Nukem Forever được 3D Realms thông báo lần đầu tiên vào năm 1997, sau đó được Gathering (hay GodGames - phân nhánh của Take Two) chọn để phát hành vào năm 2000, nhưng lại bị dời tới cuối 2001. Tại hội chợ E3 năm 2002, Lapin cho biết game sẽ được dời lại vào năm 2003. Có thể nói Duke Nukem Forever là game có quá trình thực hiện lâu nhất (7 năm) và gặp nhiều rắc rối nhất, làm cho gamer phải "đợi dài cả cổ !" đúng như tên gọi của game.

VÙNG ĐẤT HIỂM NGUY

S.T.A.L.K.E.R. oblivion lost

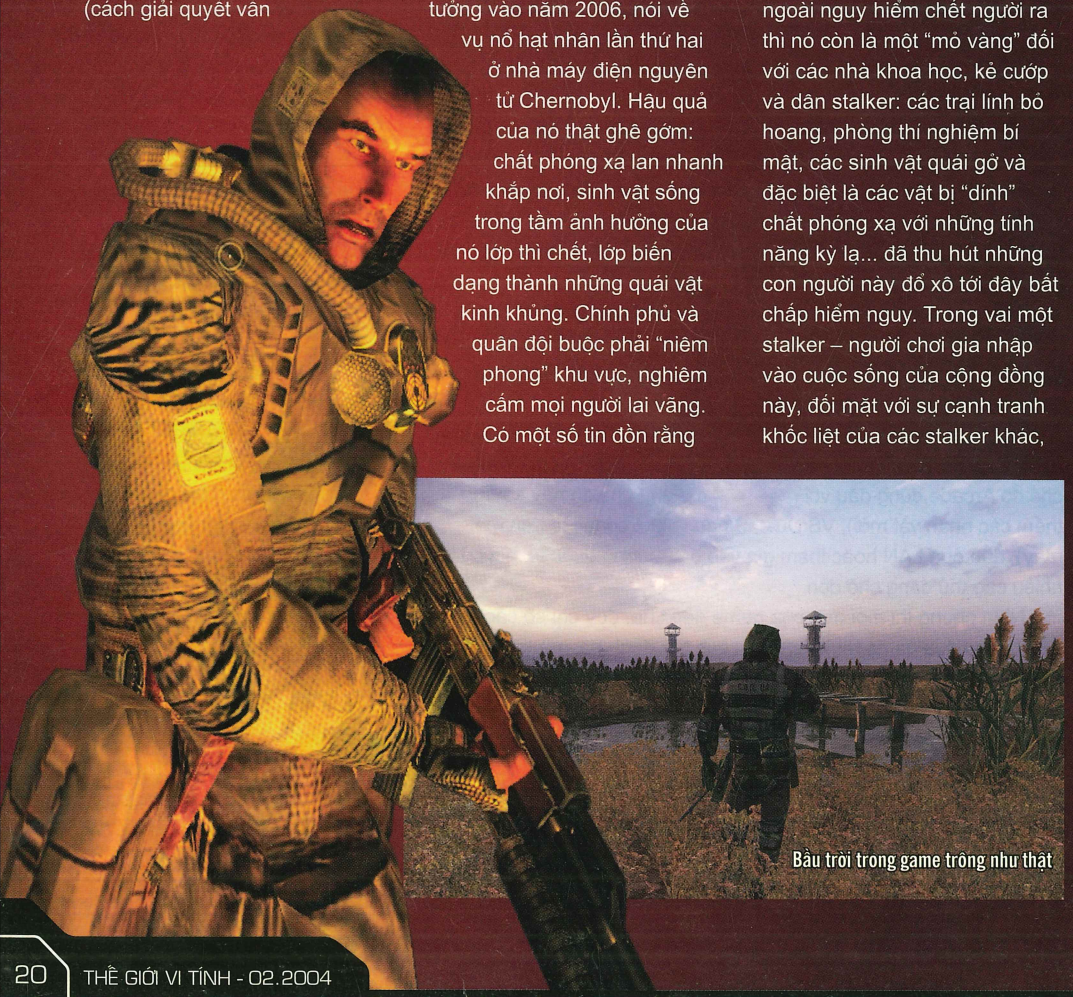
Ai có thể nói dạng game bắn súng chỉ đơn thuần là cầm súng, chạy và bắn? Điều đó chỉ đúng một nửa: phần chơi mạng. Ngày nay, phần chơi đơn của game trở nên hấp dẫn và lôi cuốn hơn nhờ tích hợp với thể loại nhập vai. Thay vì giải quyết vấn đề bằng súng ống, bạn có thể dùng nhiều cách khác nhau mà không tốn một viên đạn - khả năng mà chỉ dạng nhập vai mới có.

Xu hướng hiện nay mà dòng game bắn súng nhắm tới là làm sao mô phỏng được một phần của cuộc sống thật (cách giải quyết vấn đề, khả năng tương tác với môi trường...), và đã có những game tiến sát đến "biên giới" giữa thật và ảo như Deus Ex chẳng hạn, nhưng đó chưa phải là chặng dừng cuối cùng của game bắn súng. Trong tương lai sẽ có những game "ghê gớm" hơn về cách chơi, thật hơn về cảm giác. Hấp dẫn nhất trong số đó phải kể đến S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost của nhà phát triển game GSC Game World (Ucraina).

CỐT TRUYỆN NỬA ẢO...

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost dựng nên câu chuyện giả tưởng vào năm 2006, nói về vụ nổ hạt nhân lần thứ hai ở nhà máy điện nguyên tử Chernobyl. Hậu quả của nó thật ghê gớm: chất phóng xạ lan nhanh khắp nơi, sinh vật sống trong tầm ảnh hưởng của nó lớp thì chết, lớp biến dạng thành những quái vật kinh khủng. Chính phủ và quân đội buộc phải "niêm phong" khu vực, nghiêm cấm mọi người lai vãng. Có một số tin đồn rằng nguyên nhân vụ nổ là do các cuộc thí nghiệm bí mật gây ra. Sự nguy hiểm đã làm chùn bước những người tò mò muốn tiến vào bên trong nơi nhiễm xạ để tìm hiểu và nghiên cứu.

Tuy nhiên sự ngăn cấm và nguy hiểm không dễ làm con người nản lòng, nhất là với những kẻ săn kho báu liều lĩnh (hay còn gọi là stalker). Họ kiên nhẫn chờ đợi cho đến khi độ phóng xạ thuyên giảm trong The Zone – bí danh mà mọi người đặt cho khu vực nhiễm xạ – và bắt đầu bành trướng thế lực ở đây. Khu vực The Zone ngoài nguy hiểm chết người ra thì nó còn là một "mỏ vàng" đối với các nhà khoa học, kẻ cướp và dân stalker: các trại lính bỏ hoang, phòng thí nghiệm bí mật, các sinh vật quái gở và đặc biệt là các vật bị "dính" chất phóng xạ với những tính năng kỳ lạ... đã thu hút những con người này đổ xô tới đây bất chấp hiểm nguy. Trong vai một stalker – người chơi gia nhập vào cuộc sống của cộng đồng này, đối mặt với sự cạnh tranh khốc liệt của các stalker khác, những nguy hiểm rình rập từ các băng cướp, quân đội chính phủ và từ chínhThe Zone. Cuộc phiêu lưu vào cuộc sống ảo trong S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost bắt đầu...



Bầu trời trong game trông như thật

...VÀ NỬA THẬT

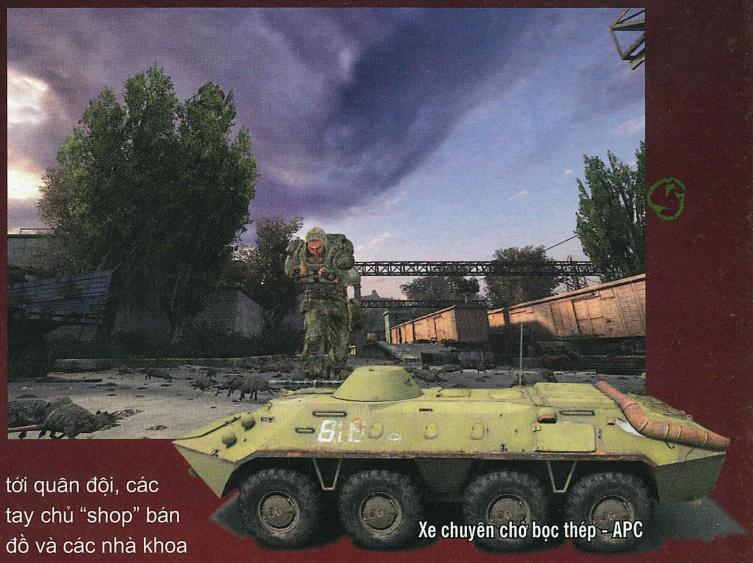
Theo GSC Game World, cốt truyện của game được xây dựng dựa trên một sự kiện lịch sử có thật gây chấn động toàn thế giới lúc bấy giờ: vụ rò rỉ hạt nhân của nhà máy điện nguyên tử Chernobyl (Ucraina) vào năm 1986. Bên cạnh đó, họ pha trộn thêm một số tình tiết hư cấu cùng những tin đồn chưa được kiểm chứng vào trong cốt truyện. Và cũng qua trò chơi, nhà phát triển muốn gửi lời cảnh báo với mọi người rằng thảm họa hạt nhân vẫn có khả năng tái diễn bất kỳ lúc nào và ở bất cứ đâu với hậu quả rất khủng khiếp...

SỰ KHỔNG LỒ CỦA THE ZONE

Để tạo sự liên kết chặt chẽ với cốt truyện, các nhà làm game đã tổ chức một số chuyến tham quan khu vực quanh nhà máy điện nguyên tử Chernobyl, quay phim và chụp hình tất cả các cảnh vật mà họ đi qua để làm mẫu cho dự án làm game. Có khoảng gần 1000 tấm hình được thực hiện, tập trung chủ yếu ở các nơi như khu rừng chết (Dead Forest), thành phố bỏ hoang Pripyat và khu vực nhà máy Chernobyl. Chúng được sử dụng cho việc tái tạo khoảng 60% các công trình và khu vực trong game, đồng thời độ lớn mà các nhà làm game thiết kế cho The Zone tương đương 30

km2 ngoài thực địa! Một con số rất lớn so với kích thước bản đồ của một game bắn súng. GSC Game World cho biết với một thế giới rộng lớn như vậy, bạn phải bỏ ra trung bình từ 70 tới 100 giờ chơi để hoàn tất game nếu như bạn "vừa bắn, vừa dạo chơi ngắm cảnh và tìm kiếm các bí mật"!

Trực thăng MI - 24



Xe chuyên chở bọc thép - APC

"THẢ NỔI" CÁCH CHƠI

Sự kinh khủng về độ lớn của thế giới trong game đã dẫn đến việc các nhà thiết kế trò chơi chuyển cách chơi về dạng tự do không theo một hướng cố định (nonlinear story). Trong cách chơi này người chơi tự quyết định hành động của mình và chúng sẽ có ảnh hưởng tới mọi vật xung quanh, các sự việc vẫn diễn ra dù bạn có tham gia vào chúng hay không; ngoại trừ một số ít sự kiện quan trọng và then chốt vẫn giữ nguyên. Đây là hướng chơi rất quen thuộc với những ai từng chơi qua các game như Fallout, Daggerfall... Với cách chơi này thì kết thúc game sẽ tùy thuộc vào hành động của bạn xuyên suốt game. Các nhà làm game cho biết họ đã đặt ra khoảng 8 kết cuộc khác nhau cho trò chơi (cần biết rằng có rất ít game có nhiều kết thúc như vậy). Cốt truyện chính của game sẽ không "hé mở" liền như dạng chơi theo hướng cố định (linear story) mà được "phát triển" bằng chính hành động của bạn. Điều này tạo nên bức màn đen bí ẩn thôi thúc người chơi mày mò khám phá, một chiêu "độc" của hãng làm game!

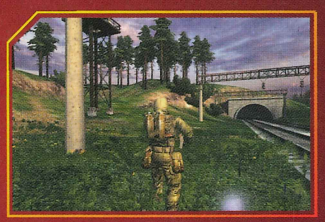
Để cách chơi tự do thêm phần thú vị, trí thông minh nhân tạo được các nhà làm game tăng cường rất nhiều. Mỗi một nhân vật máy sẽ có nhiều cách khác nhau để thể hiện sự khôn ngoan của mình, nếu bạn biết mua bán chúng cũng biết, bạn biết làm nhiệm vụ (quest) chúng cũng thực hiện tương tự, thậm chí nếu bạn "chậm tay chậm chân" chúng sẽ "phỗng tay trên" các nhiệm vụ mà bạn được giao! Đôi khi "trí thông minh" có những phản ứng kỳ lạ, bất ngờ, chẳng hạn một số loại quái vật có thể "uýnh" nhau nếu như... "tên kia nhìn thấy ghét"; bỏ chạy nếu chúng thấy "phe ta ít hơn phe địch" hoặc do "hỏa lực" yếu hơn... Có thể nói trí thông minh trong game sẽ là một thử thách "đáng gờm" đối với người chơi.

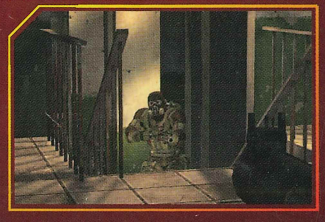
NHẬP VAI NHƯNG KHÔNG HẲN LÀ NHẬP VAI

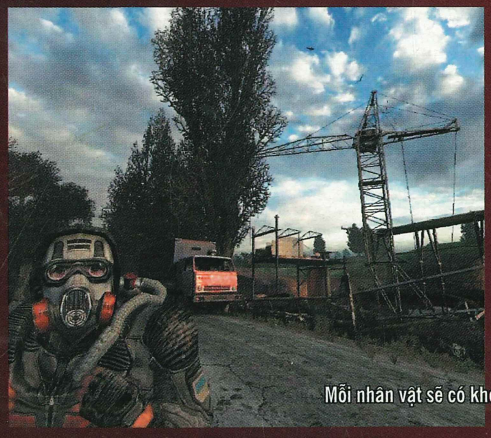
Vì mang "dòng máu" nhập vai cho nên game không thể thiếu việc mua bán, giao tiếp và nhận các nhiệm vụ. Bạn có thể mua bán với bất kỳ ai trong game, từ những tay stalker cho tới quân đội, các tay chủ "shop" bán đồ và các nhà khoa học. Thị trường chợ đen này tương tự như trong Fallout, sẽ gồm đủ chủng loại hàng hóa, với giá cả khác nhau, nếu bạn kiếm được các món đồ có khả năng kỳ lạ (do nhiễm phóng xạ) chúng sẽ được trả giá rất cao bởi nhiều tổ chức giấu mặt. Đơn vị tiền tệ sử dụng trong game là đồng rúp, vì nhà phát triển game muốn mọi việc đều "thật" và phù hợp với hoàn cảnh thời gian.

Việc giao tiếp với nhiều người khác nhau sẽ rất có lợi vì có thể họ tiết lộ thông tin đáng giá nào đó, giao nhiệm vụ hoặc đồng ý hỗ trợ bạn trong công việc. Hướng phát triển game sẽ bị ảnh hưởng lớn bởi việc giao tiếp này, do đó nếu bạn làm "kẻ xấu" thì con đường đi sẽ rất khó khăn và đầy chông gai.

Một điều khá bất ngờ là tuy theo phong cách nhập vai nhưng game lại không có chế độ nâng cấp kỹ năng bản thân thường thấy (mà đây lại là điểm thu hút sự quan tâm của các tay chơi). Bạn đừng mong chờ con số điểm kinh nghiệm nhảy vọt tới một điểm nào đó và dùng số điểm thưởng để tăng kỹ năng! GSC Game World cho biết nếu đưa việc nâng cấp kỹ năng vào, nó sẽ phá hỏng độ "thật" của game, nhân vật của bạn sẽ phụ thuộc vào chính kỹ năng của người điều khiển – điều này đòi hỏi người chơi phải hiểu rõ thế mạnh của mình, của đối phương và hoàn cảnh sự việc.







Mỗi nhân vật sẽ có khoảng từ 500 cho tới 10.000 đa giác

ĐỐI THỦ VÀ CÁC LOẠI "ĐỒ CHƠI" TRONG GAME

Khu vực The Zone có rất nhiều loại sinh vật đột biến và nguy hiểm, người chơi sẽ bắt gặp những thây ma di động (zombies), đám người lùn quái gở (dwarfs), những đàn chó mù (blind dogs), bầy chuột sói (rat wolves)... Chúng có khả năng tấn công cũng như mức độ nguy hiểm khác nhau. Ngoài các loại kẻ thù quái gở này ra, con người cũng là một "đối thủ" nguy hiểm, tất nhiên là "đối thủ" này chỉ có khi hành động của bạn thiên về chiều hướng "xấu". Để hỗ trợ người chơi, game cung cấp hơn 40 loại vũ khí khác nhau (các loại "đồ chơi" của Liên Xô cũ/Nga/Ucraina giữ vai trò chủ đạo vì bối cảnh câu chuyện xảy ra ở Liên xô cũ), và trải dài theo từng giai đoạn từ thập niên 70 cho tới đầu thế kỷ 21 như: súng ngắn, súng tỉa, dao, súng phóng lựu... Không chỉ có thế, nếu bạn có trong tay các món đồ nghề thích hợp, khẩu súng của bạn sẽ được nâng cấp và trở nên nguy hiểm hơn bao giờ hết (tương tự Deus Ex).

Ngoài ra, mô hình của các món "đồ chơi" được thực hiện rất chi tiết và phỏng theo các loại súng thật, nhà phát triển game cho biết họ không muốn phát triển trò chơi theo hướng "quân sự ảo" (tuyên truyền cho quân đội) như một số game hiện nay (America Army...) mà chỉ muốn thể hiện sao cho giống "thật" để phù hợp với không gian và hoàn cảnh của game.

Vì khu vực The Zone rộng lớn và đầy nguy hiểm nên việc đi lại sẽ là vấn đề lớn. GSC Game World đưa vào game các loại xe như xe hơi, tải, jeep, xe chuyên chở bọc thép (APC) và trực thăng. Thật đáng tiếc là với loại APC và trực thăng thì người chơi không được tiếp cận điều khiển. Sở hữu một chiếc xe cũng có nhiều rắc rối: không chỉ bảo vệ nó mà bạn còn phải kiếm nhiên liệu dự trữ.

XRAY ENGINE

Để có được thế giới rộng lớn trong game, các nhà làm game phải nhờ đến một công cụ rất mạnh hỗ trợ các công nghệ đồ họa tiên tiến nhất hiện nay – X Ray engine (không hỗ trợ giả lập bằng phần mềm). Engine này có khả năng tạo từ 300.000 đa giác cho tới... 3 triệu đa giác trong mỗi khung hình! Đó chỉ là phần đa giác dành cho các vật thể, môi trường, còn với mỗi nhân vật sẽ có khoảng từ 500 cho tới 10.000 đa giác, một con số khá lớn nếu biết rằng ngay cả "người đẹp" Lara Croft chỉ có khoảng 5.000 mà thôi!

Tất nhiên là để đạt tới số lượng đa giác lớn như vậy bạn cần phải có card đồ họa thật mạnh, nhưng cũng không vì vậy mà game "bỏ rơi" những người đang sử dụng card thế hệ cũ. Theo thông tin từ GSC Game World thì game hỗ trợ card đồ họa từ thế hệ thứ hai như Voodo2, GeForce 2... cho tới thế hệ thứ 3 như GeForce 3, 4 và dòng FX mới nhất hiện nay, và với mỗi thế hệ card game sẽ có độ chi tiết khác nhau.

Hiệu ứng thời tiết là một phần không thể thiếu của đồ họa, trong game sẽ xuất hiện nhiều hiện tượng tự nhiên như sương mù, động đất, gió, mưa và sự thay đổi thời gian ngày/đêm. Với cách thay đổi thời gian, người chơi cần phải nghỉ ngơi để hồi phục sức khỏe, nếu không nhân vật của họ sẽ kiệt sức (ăn uống trong game cũng tương tự như vậy) và "game over" là điều không tránh khỏi.

ĐIỀU MÀ CÁC GAMER MONG MUỐN...

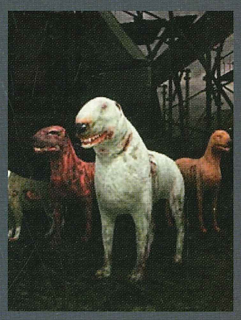
Phần thú vị cuối cùng của trò chơi chính là mục chơi mạng, một điều không thể thiếu trong các game ngày nay và nhất là dạng game bắn súng. Game hỗ trợ đầy đủ các dạng chơi như Deathmatch, Team Match, Co-op và một số dạng chơi mới như Mutants vs Humans... với tối đa 32 tay chơi cùng lúc. Đáng chú ý nhất trong số đó chính là mục Co-op và ngay chính cả nhà phát triển game cũng cho biết họ rất quan tâm đến mục này vì theo họ: với một game hay (cả về cách chơi lẫn nội dung), các gamer thường rất thích cùng bạn bè khám phá lại câu chuyện trong game lần nữa. Đa phần những game có Co-op nếu không là game chơi mạng (Battlefield 1942) thì cũng có cốt truyện như môi trường "hạn hẹp" (No One Live Forever), S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost là một cơ hội rất "hấp dẫn" đem đến điều mà các gamer mong muốn từ lâu...

LỜI KẾT

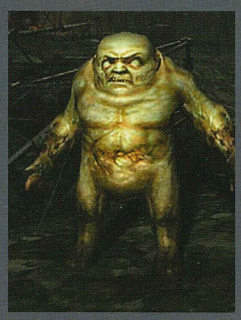
Môi trường rộng lớn, cách chơi tự do biến hóa, cốt truyện mở cộng với nhiều tính năng hấp dẫn, S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost hứa hẹn sẽ là một trong những game hấp dẫn nhất trong năm, chỉ tiếc là khoảng thời gian chờ đợi hơi lâu. Hy vọng rằng khi phiên bản chính thức xuất hiện, game sẽ có thêm nhiều tính năng thú vị hơn, chẳng hạn các nhà làm game đổi ý cho phép bạn... lái máy bay trực thăng! Nếu được vậy, tôi nhất định sẽ để dành tiền sắm một chiếc bay lòng vòng trong game chơi!

HỒNG ÂN
HONG.AN@BUT-TRE.COM

ĐỐI THỦ VÀ CÁC LOẠI "ĐỒ CHƠI" TRONG GAME



Đàn chó mù - những sinh vật bị chất phóng xạ làm biến dạng



...và người lùn quái gở (dwarf)

"trùm" controller

Súng máy hạng nặng XM-134

Ống nhòm

SVU - thế hệ sau của súng tỉa Dragunov

» THÔNG TIN VỀ GAME

Tên Game: S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost
Phát hành: THQ
Sản xuất: GSC Game Wold
Thể loại: Hành động/Nhập vai
Ngày phát hành: 14/09/2004
ESRB: Đang đợi đánh giá

Cấu hình: PIII 1 GHz hoặc tương đương; 256MB RAM; VGA: 64MB.

THẾ GIỚI SIMS 2

Nhìn lại quá trình phát triển của dòng The Sim chúng ta dễ dàng nhận thấy sự cải tiến liên tục, từ việc thêm mới các vật dụng trong gia đình cho đến các khu vui chơi, mua sắm... Sự thay đổi trong suốt 4 năm qua đã khiến dung lượng của trò The Sim ngày một phình to, khiến đôi lúc "khổ chủ" phải đắn đo lựa chọn trong việc tìm và cài những bản mở rộng phù hợp với mình nhất (thay vì cài đặt đầy đủ trọn bộ). Cảm thông với khó khăn của khách hàng cũng như hiểu rằng sự thành công của trò chơi đã đến đỉnh điểm, đã đến lúc đóng lại cái cũ và mở ra một chân trời mới hấp dẫn hơn để hâm nóng cảm xúc hào hứng của người chơi với phiên bản Sim đầu tiên, nhà sản xuất quyết định tung ra phiên bản mới, Sim 2. Nếu thành công, phiên bản này sẽ khiến lịch sử của dòng game này lật sang một chương mới.

Có thể nói The Sim và Zeus: Master of Olympus là hai trò chơi mô phỏng xây dựng hay nhất, thuộc số ít game có thể chơi lại nhiều lần mà vẫn không mất đi sự hào hứng, bất kể bạn chơi ở cấp độ nào. Đặc biệt là với The Sim, bạn có thể chơi hoài không kết thúc vì cuộc sống trong game dường như vô tận. Bất cứ lúc nào rảnh rỗi hay căng thẳng bạn cũng có thể vui đùa, thư giãn trong thế giới của The Sim. Sự trường tồn của các nhân vật là điểm mạnh nhưng đồng thời cũng là điểm yếu của trò chơi: rất dễ nhàm chán nếu bạn nuôi mãi một con chó hoặc mèo mà chúng chẳng hề thay đổi gì kể từ lúc bắt đầu nuôi. Phiên bản mới sẽ điều chỉnh những lỗi ngớ ngẩn như vậy. Các nhân vật được tạo ra sẽ phát triển theo đúng sự lựa chọn và điều khiển của người tạo ra chúng. Chúng cũng sẽ có vòng đời giống như con người, tức là các nhân vật cũng trải qua tuổi ấu thơ, tuổi cắp sách đến trường, trưởng thành (theo các yếu tố được di truyền từ cha mẹ), hôn nhân, già yếu rồi chết đi để rồi tái sinh một vòng đời mới. Thời gian cụ thể của vòng đời này vẫn được giữ kín bởi đây là một trong những yếu tố quyết định sự thành, bại của trò chơi.

Cũng ở phần tiếp theo này, cư dân trong thị trấn Sims sẽ từ giã những ngôi nhà 2D cổ xưa để dọn đến những ngôi nhà 3D mới hiện đại và tinh tế hơn. Bạn có thể xây chúng ở bất cứ nơi nào mà bạn yêu thích: gần cảng biển, trên sườn đồi hay nằm cạnh hồ nước... Hãy xây dựng những lâu đài trong mộng mà bạn không thể thực hiện được trong đời thường. Bạn có thể xây một lúc 3 - 4 ngôi nhà trên vuông đất mà bạn đã mua nếu có đủ khả năng, để dành cho nhân vật của bạn khi về già và cho những đứa cháu của bạn khi chúng lớn lên và lập gia đình (không rõ bạn có thể đầu cơ đất được hay không!).

» THÔNG TIN VỀ GAME

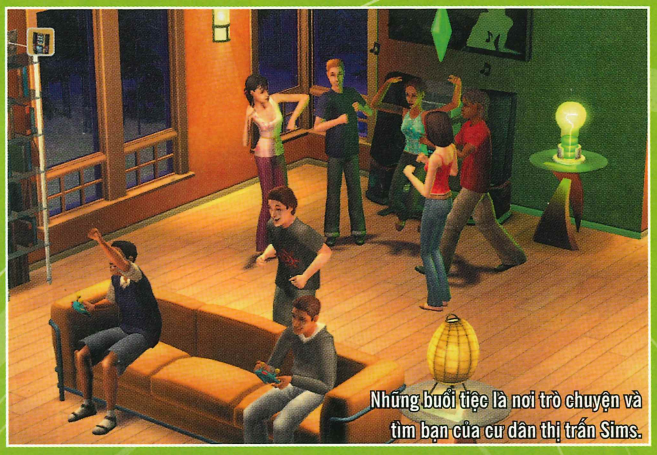
Tên Game: The Sims 2
Phát hành: EA Games
Sản xuất: Maxis
Thể loại: Chiến Thuật
Ngày phát hành: 29/03/2004
ESRB: Đang đợi đánh giá
Cấu hình: PIII 600MHz; 256MB RAM; VGA: 32MB; Windows XP/Me/2000.

Những trở ngại thường thấy đối với việc quan sát và di chuyển sẽ được cải thiện đáng kể: khi chọn nhìn gần chúng ta có thể dễ dàng thấy các đồ vật chứa trong tủ lạnh,

Toàn cảnh thị trấn Sims 2 trong tương lai.

Lễ cưới trong Sims diễn ra rất long trọng và lãng mạn.

Cảnh gia đình có nhiều thế hệ chung sống rất vui vẻ và đầm ấm.


Những buổi tiệc là nơi trò chuyện và tìm bạn của cư dân thị trấn Sims.

Khi trưởng thành cô gái đã biết cách tỏ tình với người mình yêu.

nhận biết tâm trạng và cảm xúc trên khuôn mặt của từng nhân vật trong game. Cảnh sắc trong thế giới Sims cũng được trang hoàng cho sinh động và phong phú hơn, không chỉ ở trong những căn nhà mà còn ở những cảnh rộng lớn hơn. Hy vọng là chúng ta có thể chiêm ngưỡng những cánh buồm lượn lờ trên mặt nước, những đàn chim lao vùn vụt qua bầu trời trong xanh hay các đám mây trắng hiền lành trôi lơ lửng giữa cầu vồng bảy màu vắt ngang qua chân trời.

Trong suốt 4 năm tồn tại của mình, bên cạnh những lời khen The Sims cũng có khá nhiều lời phàn nàn về đủ mọi chuyện, thí dụ như sự đơn điệu của ngoại hình nhân vật... và nhà sản xuất hứa hẹn sẽ khắc phục: trong phần 2, ngoại hình nhân vật sẽ phong phú hơn, thậm chí bạn còn có thể thay đổi ngoại hình nhân vật theo ý thích và chia sẻ chúng trong cộng đồng Sims trên Internet. Ngoài ra game có thể liên kết với một số trò khác, chẳng hạn bạn có thể đưa thông tin cá nhân và bản đồ của bạn ở SimCity 4 vào Sims.

Vật dụng trong trò chơi cũng sẽ phong phú hơn do nhân vật phải phát triển theo nhiều thời kỳ, ở từng thời điểm sẽ có những yêu cầu khác nhau về vật dụng (chẳng hạn khi còn là một cô bé thì sẽ cần những đồ chơi như gấu bông, hình xếp..., nhưng khi trưởng thành thì dĩ nhiên những thứ cô ta cần là điện thoại di động màn hình màu và những bộ đầm thời trang!). Đặc điểm di truyền là một trong những cải tiến mang tính đột phá trong phiên bản 2 này, nó cho phép bạn tạo ra không chỉ một nhân vật mà theo thời gian bạn có thể có một gia tộc, một làng thậm chí cả một cộng đồng người mang họ do bạn đặt ra. Con cháu của nhân vật do bạn tạo ra sẽ mang đầy đủ yếu tố di truyền của ông tổ, được biểu hiện qua những đặc điểm gen trội như cái mũi to quá khổ, mái tóc màu xanh lá cây hay đôi mắt to màu bạc...

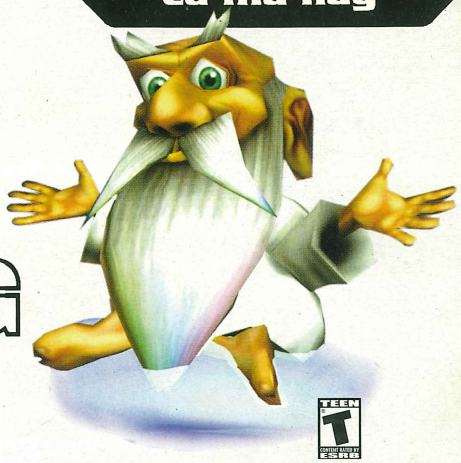
Ngay từ đầu, các nhà sản xuất đã tạo ra rất đông dân cư trong cộng đồng Sims, nơi bạn bắt đầu trò chơi, như thế nhân vật của bạn sẽ có rất nhiều hàng xóm và nội việc làm quen với từng người cũng khiến nhân vật của bạn "bở hơi tai". Cuộc sống trong thế giới Sims được xây dựng giống như thế giới thật, vì thế mọi tác động hay định hướng của bạn dành cho nhân vật khi còn ở tuổi thiếu niên sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến tính cách của nhân vật ở tuổi trưởng thành. Chẳng hạn nếu bạn dễ dãi bỏ qua những lỗi như vứt rác bừa bãi, không dọn dẹp thức ăn thừa, không lau nhà... lúc còn bé thì khi lớn lên chúng sẽ không chịu làm những việc trên. Khi đó, bạn lại phải làm cái việc người ta gọi là "uốn nắn"!

Khi nhân vật của bạn lớn lên và luôn tỏ ra phiền muộn, biểu hiện qua cột biểu thị sự giao tiếp luôn ở mức báo động thì đó là lúc bạn cần tìm cho anh/cô ta một người bạn đời. Sau thời gian tìm hiểu, đến một lúc thích hợp nào đó bạn hãy tổ chức lễ cưới cho họ. Sau đó nếu cảm thấy đối tượng không hợp với nhân vật của bạn hay do phải quản lý cùng lúc quá nhiều người (tối đa 8 người trong một căn hộ) khiến bạn quá bận rộn thì việc li dị cho đôi tình nhân kia cũng hết sức dễ dàng! Lưu ý bạn là trong quá trình giao tiếp, không nên để nhân vật của mình tiếp xúc quá thân mật với người cùng giới nếu bạn không muốn tổ chức một đám cưới đồng tính!

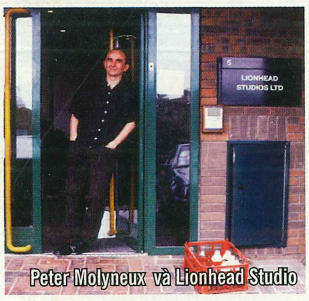
Cùng với thời gian, thế giới The Sims ngày một phát triển phong phú và hấp dẫn hơn, bản sau bổ sung cho những thiếu sót của bản trước và giờ đây thế giới của Sims đã rất vững vàng với vị trí top 10 trong làng game và tự hào là một trong số ít game được nhiều người yêu thích nhất. Với biểu hiện ngày một tốt hơn trong việc phục vụ người chơi game, chúng ta có đầy đủ lý do để tin tưởng The Sims 2 sẽ mang đến cho người hâm mộ một thế giới mới hoành tráng và hấp dẫn hơn. Nếu không có gì thay đổi, vào quý 1 năm 2004 thị trấn Sims sẽ khánh thành và bắt đầu cho phép người dân nhập khẩu và xây nhà sinh sống.

BIM ĐẶNG
BIM.DANG@BUTTRE.COM

BLACK & WHITE
ĐEN TRẮNG TÙY TÂM



Tháng 8 năm 1997 đánh dấu một sự thay đổi lớn của công ty Bullfrog, Peter Molyneux - đồng sáng lập Bullfrog - tuyên bố chính thức rời bỏ ghế chủ tịch công ty sau gần 10 năm gắn bó. Theo Peter Molyneux, lúc bấy giờ hàng ngũ của Bullfrog đã có hơn 90 cá nhân đầy tài năng, do đó việc ông rời công ty sẽ tạo cơ hội thuận lợi cho họ khẳng định hướng đi riêng của chính mình. Rất may cho chúng ta, sau khi rời Bullfrog, Peter Molyneux không "nghỉ hưu" sớm mà tập hợp được một đội ngũ 20 người để thành lập công ty mới có tên là Lionhead Studio. Cho đến nay, công ty này đã, đang và sẽ phát triển nhiều game rất hay cho 2 hệ PC và XBOX như: The Movies, Big Blue Box... Một trong số những game đầu tiên ra đời của Lionhead là Black&White (BW) - một "God Game" khác mà trong đó bạn sẽ nhập vai thần linh. Ý tưởng đầu tiên hình thành lúc Peter Molyneux còn làm việc ở Bullfrog và hoàn thành sau 7 năm trời! Như vậy, dễ dàng nhận thấy BW là tâm huyết của Peter Molyneux và ông đã rất khéo léo khi chọn BW làm game mở màn cho sự ra đời của Lionhead Studio cũng như hàng loạt sản phẩm khác sau này.

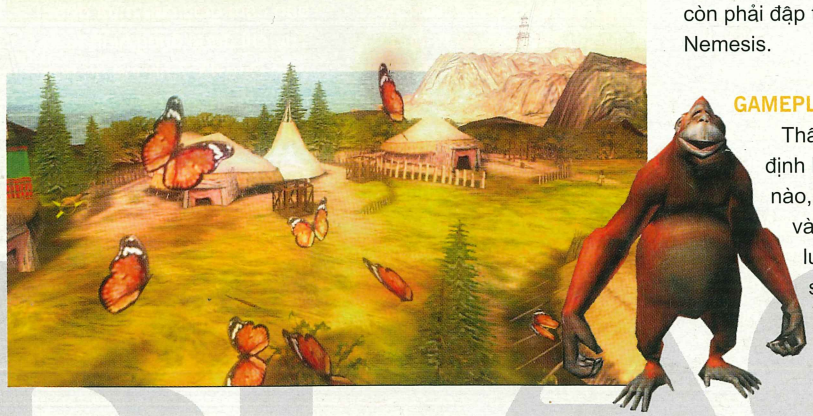


Peter Molyneux và Lionhead Studio

NỘI DUNG MANG TÍNH THẦN THOẠI

"Từ thuở hồng hoang, khi con người còn hoang dại và tự do, cuộc sống quá hoàn hảo đến nỗi ở đó không cần đến sự có mặt của các vị thần linh. Cho đến một ngày, phải đối mặt sự sống cái chết, con người trở nên yếu đuối với tiếng kêu cứu trong tuyệt vọng. Lời cầu khẩn vang vọng khắp vũ trụ xa xôi và lọt đến tai một vị thần. Vị thần đó chính là...BẠN". Màn mở đầu của BW hết sức ấn tượng với đoạn phim ngắn về hành trình của bạn vượt không gian và thời gian để đến trái đất, kết hợp lời dẫn truyện đậm chất thần thoại sẽ dẫn dắt bạn từng bước vào vùng đất thần tiên với những điều kỳ diệu đang chờ phía trước.

Eden là xứ sở của thiên đàng và của những cư dân lương thiện, bạn sẽ vào vai vị thần trẻ tuổi, bỡ ngỡ với vị trí của mình và sẽ dần dần học cách điều khiển quyền năng của bản thân. Thật không may, Eden không chỉ có mình bạn là thần mà còn có cả Nemesis, một ác thần với tham vọng thống trị thế giới thần linh. Hắn cùng với thần cơ hội Lethys đã tiêu diệt hết những vị thần khác để tìm cách trở thành độc tôn (The Only God). Tệ hơn nữa là hắn đã biết sự tồn tại của bạn và sẽ tìm mọi cách để đưa bạn đến kết cục như những vị thần khác! Nhiệm vụ của bạn sẽ không chỉ là cai quản mà còn phải đập tan âm mưu của Nemesis.



GAMEPLAY XUẤT SẮC

Thật khó để xác định BW thuộc thể loại nào, tuy được xếp vào thể loại chiến lược nhưng bạn sẽ bắt gặp trong BW nhiều yếu tố của dạng game phiêu lưu khi phải giải quyết những câu đố của những cuộn giấy bạc nằm rải rác khắp hòn đảo. Đôi lúc, BW lại trở thành một game đánh nhau thứ thiệt với đủ chiêu thức và tuyệt chiêu khi bạn phải điều khiển con thú của mình giao đấu với kẻ thù.

BW gồm 5 màn, trải dài qua 5 vùng đất khác nhau bao gồm những thử thách cũng như những câu đố thú vị mà bạn phải giải quyết. Mọi chuyện nghe có vẻ phức tạp nhưng ban đầu BW sẽ không bắt bạn phải trải qua những màn huấn luyện (tutorial) khô khốc, lê thê như các game khác. Thay vào đó bài hướng dẫn được lồng vào game rất hợp lý, cùng với sự giúp đỡ từ 2 vị thần đại diện cho cái thiện và cái ác.

Giữ thiện và ác biết nghe lời ai đây?

Màn mở đầu bao giờ cũng rất nhẹ nhàng vì bạn sẽ chỉ làm quen với các thao tác điều khiển đơn giản như học cách xoay camera, di chuyển, cầm nắm con người, đồ vật và sau đó là ném chúng đi! Điểm đặc biệt khiến BW khác với các game chiến lược khác là trong BW không phân biệt các đơn vị như nông dân hay thợ xây, thay vào đó là những dân làng và họ sẽ làm gì là tùy bạn quyết định. Hơi khó hiểu phải không? Với quyền năng của một vị thần, bạn có thể gán cho dân làng những công việc cụ thể bằng cách nhấc họ lên và đặt gần

những vị trí tương ứng. Ví dụ, nếu bạn chọn một dân làng nào đó, thả anh ta xuống một cánh đồng thì như vậy anh ta sẽ trở thành một nông dân, tương tự nếu bạn thả anh ta vào một khu rừng thì hiển nhiên anh ta sẽ trở thành tiều phu... Mỗi nghề nghiệp sẽ được tượng trưng bằng một biểu tượng nhỏ giúp bạn tránh việc gán "công ăn việc làm" ngoài ý muốn và sau khi gán xung quanh dân làng sẽ xuất hiện một vầng sáng.

Hai loại tài nguyên chính trong BW là gỗ và lương thực,

Tưới tiêu ruộng đồng

trong đó lương thực đóng vai trò sống còn, nếu không có lương thực, dân chúng sẽ chết sạch hay nhẹ hơn là họ sẽ nổi giận, sẽ không còn ai thờ phụng bạn nữa và như vậy bạn sẽ cạn dần quyền năng và dễ dàng bị đánh hạ. Có nhiều cách để lấy lương thực, đơn giản nhất là làm ruộng. Nếu thích, bạn có thể dùng phép thuật để cung cấp cho dân làng. "Tà đạo" nhất là hãy mở rộng tầm ảnh hưởng của bạn lên ngôi làng của đối phương và rút cạn lương thực ở đó, đến khi dân làng của đối phương nổi giận thì hãy từ từ cung cấp lương thực lại! Như vậy bạn vừa lo đủ lương thực cho mình vừa tạo điều kiện hạ bệ kẻ địch (vì dân làng kia sẽ nhận ra rằng vị thần mà họ đang thờ phụng không bảo vệ được họ)!

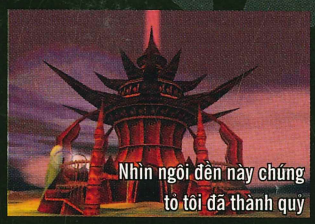
Bạn có tin cảnh đẹp như thế đến từ một trò chơi không?

Cần phải nói thêm một chút về cách tiêu diệt các vị thần khác, trước hết bạn hãy quên đi việc kéo theo hàng trăm chiến binh dày xéo các ngôi làng của đối phương bởi BW không hề đề cập đến yếu tố quân sự. Bạn sẽ hạ gục kẻ địch bằng "chiêu" khác hoà bình hơn nhiều. Trong BW ngoài gỗ và lương thực, còn một tài nguyên rất đặc biệt khác gọi là lòng tin (Belief), mỗi ngôi làng đều có một lòng tin nhất định đối với vị thần của mình. Vị thần nào càng có nhiều lòng tin thì càng khó bị đánh bại hơn, tầm ảnh hưởng cũng sẽ lan rộng hơn những vị thần khác. Do đó muốn thắng bạn phải tìm cách lôi kéo lòng tin từ các ngôi làng của đối phương về phía mình.

Muốn thực hiện điều này bạn có nhiều cách, nhưng tựu trung đều theo một trong hai hướng: thiện hay ác. Thiện là bạn cung cấp lương thực cho họ, ban phát sức khoẻ hay tạo ra những hiện tượng siêu nhiên vô hại để biểu dương sức mạnh. Ác là làm cho họ khiếp sợ bằng những trận cuồng phong hay nổi cơn mưa lửa thiêu rụi làng mạc để dằn mặt!

THIỆN HAY ÁC?

Như trên đã nói, bạn hoàn toàn tự do trong mọi hành động của mình. Bạn có thể khiến dân làng kính phục bằng lòng vị tha nhưng cũng có thể buộc họ khiếp sợ với tư cách là vị thần của sự hủy diệt! Có sự khác biệt rất lớn giữa 2 thái cực này, dễ nhận thấy nhất là kiến trúc ngôi đền của bạn, càng gây nhiều điều ác ngôi đền của bạn càng


Nhìn ngôi đền này chúng tỏ tôi đã thành quỷ

trở nên đen tối và bàn tay của bạn sẽ càng chuyển dần thành quỷ! Điều thú vị là khi chuyển hoá thành quỷ hoàn toàn thì ngôi đền của bạn có phần đẹp hơn ngôi đền gốc rất nhiều!

Bạn đã chơi trò nuôi thú ảo bao giờ chưa? Trong BW cũng tương tự như vậy nhưng hay hơn ở chỗ thú nuôi có tầm hoạt động rộng và quan trọng hơn. Mỗi vị thần có quyền chọn một con thú lúc bắt đầu, tiếc là trong

Thú nuôi là trợ thủ đắc lực nhất cho bạn

BW số lượng thú nuôi quá ít (chỉ gồm 3 con bò, hổ và khỉ), số lượng sẽ nhiều hơn nếu bạn chơi qua bản mở rộng Creature Isle. Nhìn chung thú nuôi cũng đóng một vai trò quan trọng, bạn có thể dạy nó tất cả phép thuật để nó trở thành một trợ thủ đắc lực giúp tạo lương thực cho dân làng hay đại diện cho bạn qua làng khác để lôi kéo lòng tin. Cũng như chủ, thú nuôi cũng có thể trở nên độc ác hay lương thiện tuỳ theo sự huấn luyện của bạn.

Thú nuôi còn được các vị thần sử dụng để giải quyết mâu thuẫn cá nhân bằng cách cho chúng giao đấu với nhau. Về điểm này thì chúng ta không có gì phải phàn nàn vì Lionhead đã làm khá tốt, từng thế võ đều rất đúng "chuẩn" và đẹp. Những trận thư hùng của các con thú đều rất sôi động và hào hứng và không thiếu phong cách vui nhộn của Peter Molyneux.

Võ karate thú thiệt!

PHÉP THUẬT ĐẸP MẮT

Nhắc đến thần thì phép thuật là không thể thiếu. Phép trong BW được chia làm 3 dạng 'Hủy diệt', 'Giúp đỡ' và 'Thư'. Hủy diệt là mạnh nhất bao gồm hàng loạt các phép thuật đầy ấn tượng như ném ra những quả cầu lửa (Fireball), phóng tia chớp (Lightning), hô mưa gọi gió (Storm), và mạnh nhất là phép bùng nổ (Mega Blasting). Đặc biệt, khi các phép thuật này được nâng lên cấp 2 và 3 (Increase và Extreme) chúng sẽ trở nên vô cùng khủng khiếp, có thể hủy diệt toàn bộ ngôi làng chỉ sau một trận mưa lửa hay thậm chí vài giây nếu bạn sử dụng Mega Blasting Extreme!

Các phép Giúp đỡ thì nhẹ nhàng hơn nhưng không kém phần quan trọng vì bạn sẽ sử dụng chúng thường xuyên trong suốt trò chơi; bao gồm các phép tạo gỗ, lương thực, mưa và quan trọng nhất là phép cứu thương để chữa cho dân làng hay con thú của bạn.

Cuối cùng là các phép Thú. Tên gọi của nó phần nào cũng giúp bạn hình dung công dụng. Đây chủ yếu là các phép hỗ trợ cho con thú của bạn bao gồm phóng to, thu nhỏ, tăng sức mạnh... đặc biệt hữu dụng khi con thú của bạn đang trong một trận so tài. Các phép thuật của BW đều được Lionhead chăm chút rất tốt, mỗi phép đều có nét đặc trưng riêng và hầu hết đều hữu ích cho bạn.

Một tiếng nổ "long trời lở đất" - Phép Mega Blasting

ĐỒ HOẠ VÀ ÂM THANH

Có thể nói BW là một game hoàn hảo, hội tụ đủ mọi yếu tố mà bạn mong đợi ở một game hay. Bạn thích đồ hoạ ư? BW có thể thoả mãn bạn với những khung cảnh tuyệt vời của vùng đất Eden, bạn có thể ngắm bầu trời xanh ngắt ban ngày hay thưởng thức ánh trăng "tắm" trong đại dương long lanh thăm thẳm khi màn đêm buông xuống... Đặc biệt về hiệu ứng thời tiết thì phải nói là rất tuyệt - mây đen cuồn cuộn trôi tới báo hiệu cơn mưa, hay những bông tuyết lướt ngang màn hình cho bạn cảm giác của mùa đông... Tuy chỉ được dựng hình từ thư viện DirextX 7 nhưng đồ hoạ đã hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ của nó. Mặt khác, do được

thiết kế trên nền DirectX 7 nên BW ngẫu nhiên có ưu thế về tính tương thích, điều này đồng nghĩa với việc bạn hoàn toàn có thể cảm nhận hết vẻ đẹp của BW cho dù bạn chỉ sở hữu card màn hình TNT hay Voodoo xoàng xĩnh. Dĩ nhiên không thể thiếu chức năng phóng to thu nhỏ hay xoay tròn vốn đã quá quen thuộc trong hầu hết các game 3D.

Âm thanh của BW hầu như chỉ đến từ thiên nhiên và con người vì nhạc nền trong BW tương đối ít, nhưng cũng giúp cho BW ghi điểm vì phần tiếng động được Lionhead lo khá chu đáo. Từ tiếng sấm gầm gừ mỗi khi bạn gọi bão đến những tiếng nổ "long trời lở đất" của phép Bùng nổ cộng với tiếng la hét của dân làng nghe đều rất thực. Ban đêm xung quanh lại trở nên yên tĩnh, thỉnh thoảng lại còn nghe văng vẳng tiến côn trùng rả rích. Phần âm thanh đã góp phần tạo nên giá trị cho game BW.

Quan sát ngôi đền từ bên trong.

NHẬN XÉT CHUNG

Với cốt truyện hay, hình ảnh đẹp và được phát triển bởi Peter Molyneux - nhà làm game đại tài - BW đã trở thành một trong số ít game xuất sắc nhất trong năm 2001. Gamespot đã xếp BW vào hàng ngoại hạng (superb) với số điểm cao ngất - 9,3! Hiện nay BW2 đang được phát triển tốt, hứa hẹn nhiều điều thú vị. Theo Lionhead Studio, phiên bản BW mới này sẽ áp dụng nhiều công nghệ đồ họa tiên tiến nhằm đem lại cho người chơi một không gian đẹp và hùng vĩ, các nhân vật cũng được thiết kế linh động và biểu cảm hơn. Nghe thật hấp dẫn, nhưng có lẽ chúng ta phải chờ một thời gian khá lâu để có được bản BW2 (sẽ không sớm hơn 14/6/2004). Trong khoảng thời gian đó, có lẽ bạn nên tiếp tục cai quản vùng đất của mình hay thử qua bản mở rộng Creature Isle và để quyền năng của mình bao phủ trọn vẹn xứ sở Eden huyền diệu này.

Village Center công trình quan trọng nhất trong làng.

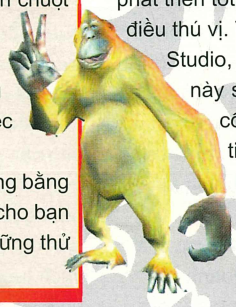
NGUYỄN ĐỨC QUANG
LUUHIENUS@BDVN.VND.NET

MẸO

Trong BW có một số mẹo nhỏ giúp bạn "dễ thở" hơn:

- Khi đang thực hiện phép Gỗ hay Lương thực, hãy nhấn chuột liên tục vào kho sẽ làm đầy kho nhanh hơn. "Chiêu" này cũng áp dụng được cho Workship Site và Workshop, bằng cách nhấn chuột vào bệ phép Workship Site hay nóc nhà của Workshop.
- Cố gắng dạy càng nhiều phép và kỹ năng cho con thú của bạn càng tốt, lý tưởng nhất là dạy ngay ở màn đầu tiên, như vậy ở những màn sau bạn sẽ rảnh tay lo những việc khác.

Những cuộn giấy bạc (Silver Scroll) tuy không quan trọng bằng cuộn giấy vàng (Golden Scroll) nhưng hầu hết đều thưởng cho bạn những phép thuật hữu ích, do đó cố gắng hãy giải quyết những thử thách của chúng. Sẽ rất thú vị đấy.

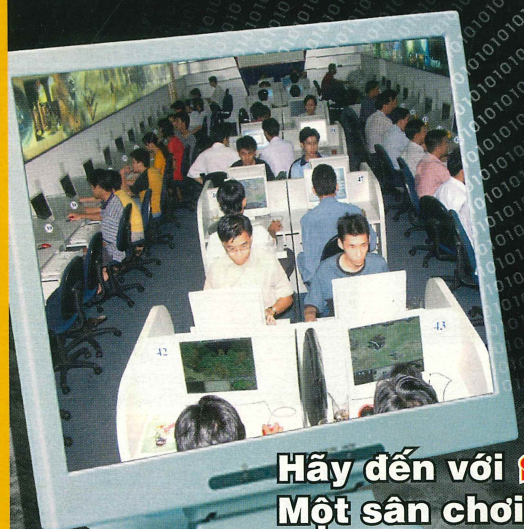


» THÔNG TIN VỀ GAME

Tên Game: Black & White
Phát hành: EA Games
Sản xuất: Lionhead Studio
Thể loại: Chiến thuật/nhập vai
Ngày phát hành: 26/3/2001
ESRB: Teen
Cấu hình: PII 350MHz; 64MB RAM; VGA 32MB; HDD 600MB; Windows 95/98/ME/2000.

SSP Cyber Club
sspcyberclub.com.vn
SSP-Cyber Club

Câu lạc bộ game online và Internet hiện đại bậc nhất tại Việt Nam



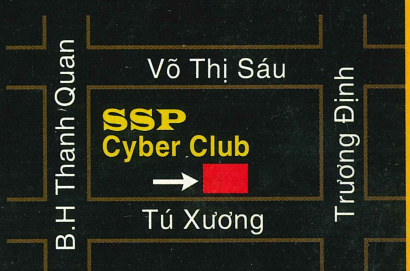
SSP-Cyber Club đáp ứng tốt nhu cầu chơi game online và lướt Web tìm thông tin, download dữ liệu của mọi khách hàng:

- Hệ thống máy vi tính số lượng lớn với cấu hình mạnh, hiện đại, màn hình LCD cao cấp cùng đường truyền Internet tốc độ cao, ổn định.
- Đầy đủ các game online và các game "nóng" hiện nay trên thế giới và tại Việt Nam: Warcraft III-TFT, MU online, FIFA 2004...
- Quầy mini bar sang trọng, hệ thống trang thiết bị hỗ trợ tối tân cùng phong cách phục vụ chuyên nghiệp, ấn tượng.
- Cơ hội giao lưu, thi đấu với các game thủ trong và ngoài nước trong không khí sôi nổi, hào hứng.
- Tham gia sinh hoạt và luyện tập trong các "Clan" Warcraft III, FIFA 2004 vừa được thành lập để chuẩn bị cho World Cyber Games.

Đặc biệt hội viên của SSP-Cyber Club thường xuyên được hưởng các ưu đãi dành cho hội viên: giá ưu đãi, thưởng giờ miễn phí, thi đấu giải game hàng tháng...

Hãy đến với SSP-Cyber Club
Một sân chơi thực thụ chất lượng

123 Trương Định, Quận3, TP.HCM
Tel: (84-8) 932 2283 - Fax: (84-8) 932 0993
Email : cyberclub@ ssp.com.vn
Website : www.sspcyberclub.com.vn



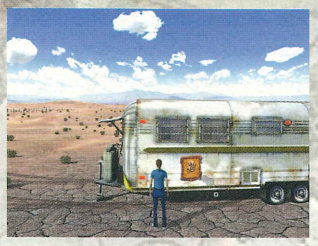
Hướng dẫn màn 1 URU AGES BEYOND MYST

Như các bạn đã biết, những trò chơi tìm đường thường là thử thách rất "khó xơi" đối với đa số người chơi game. Phải là những người đam mê dạng game này mới có thể kiên nhẫn bỏ ra hàng tuần hoặc thậm chí hàng tháng cho trò chơi mà mình ưa thích. Đối với những tay chơi này, họ chỉ thật sự bị thử thách khi đương đầu với trò khó, mà đỉnh điểm là trò Myst (cho tới hiện nay và tại VN). Myst từng được xem là thứ khó nhất trong số những thứ khó, và do vậy, thật là đáng ngại nếu như một người "không chuyên" nào đó lại vô tình mua phải trò chơi này, mà phiên bản mới nhất là URU. Nhằm giúp những bạn "không may mắn" này, tôi xin hướng dẫn khúc dạo đầu nhằm giúp bạn có được một bàn đạp để tiến tới trên con đường vô cùng khó khăn này.

Bạn sẽ bắt đầu trên một sa mạc hoang vu. Hãy nhìn xung quanh, bạn sẽ thấy một hàng rào xiêu vẹo gần đó. Tìm tấm bảng được dựng gần hàng rào, vòng ra phía mặt sau của nó,

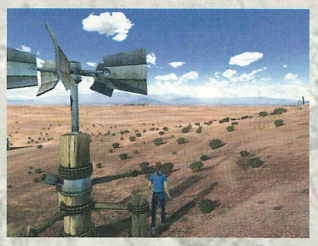
bạn sẽ thấy dấu hiệu một bàn tay. Để tay của bạn vào đây (nhấn chuột), một phần của bàn tay sẽ sáng lên. Để qua màn, bạn phải làm sáng hết toàn bộ bàn tay bằng cách tìm cho đủ 7 dấu bàn tay như vậy.

Tiếp theo, tiến về phía ngọn núi lửa, bạn sẽ thấy một nhà xe di động ở gần đó. Hãy

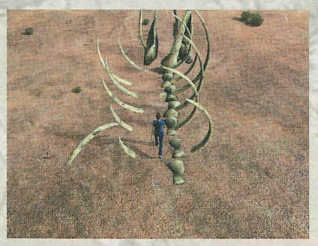


nói chuyện với gã đàn ông đang ngồi trước xe để nhận thấy trò chơi này khó chịu như thế nào (bởi nó không có phần phụ đề!). Tiếp sau đó, bạn vòng ra sau xe và sẽ thấy bàn tay thứ hai. Đặt tay mình lên đó để kích hoạt.

Quay trở lại phía trước của chiếc xe, hãy nhìn quanh và tìm cỗ máy chạy bằng sức gió.



Tiến về phía nó, lúc đến gần, quan sát kỹ bạn sẽ thấy có một cầu thang dẫn xuống khe nứt dưới lòng đất. Bỏ qua khe này, bạn đi xa hơn một chút sẽ thấy một bộ xương to. Bàn tay thứ ba nằm trong phần đầu của bộ

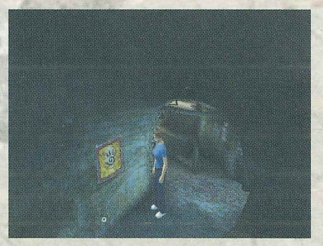


xương. Sau khi kích hoạt xong, bạn hãy quay lại khe nứt lúc nãy và leo xuống thang.

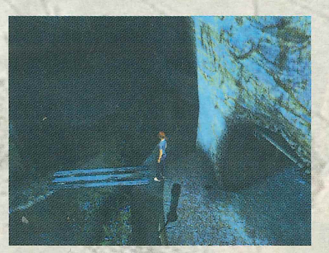
Phía dưới có hai cầu thang dây, hãy bước lên thang dây còn lành lặn. Bạn sẽ bị rơi xuống đáy, nhưng chẳng hề

hấn gì đâu nên bạn cứ bình tĩnh quay về bên phải, bạn sẽ thấy một đoạn thang dòng xuống đáy, hãy leo lên nó.

Tiến về bên phải và bước vào căn phòng nhỏ, bạn sẽ thấy một lá thư ở đây. Ra khỏi phòng này và vào căn phòng tối gần đó. Bàn tay thứ tư nằm trên vách tường. Rời khỏi phòng, rẽ phải và cứ tiến tới trước; bạn sẽ



thấy ba tấm ván bắc ngang qua làm cầu, hãy mạnh dạn băng qua chúng, xong rồi quẹo trái,



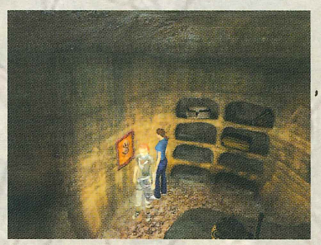
leo lên thang dây và bước vào căn phòng trước mặt.

Bạn đi xuống bậc tam cấp để vào gian khác nhỏ hơn, sẽ có một cái cần to với một đoạn gỗ nối từ trên trần xuống. Kéo cái cần này. Quay ra ngoài và nhảy xuống đáy lại. Bây giờ bạn hãy quay ngược lên mặt đất, đi đến cỗ máy có bốn chong chóng (hay đại loại thế)

to, đẩy cái cần dài và nó sẽ hoạt động.

Như vậy là bạn đã đi được nửa đường rồi đấy, hãy hít một hơi dài và... leo lại xuống khe nứt! Tiếp theo, bạn quay trở lại căn phòng có bậc tam cấp mà lúc nãy bạn đã kéo cái cần để cỗ máy có thể hoạt động. Khi bước vào cửa, nhấn nút xanh dương bên trái cửa. Cánh cửa sẽ đóng lại. Lúc này bạn hãy ghi chú vị trí của bốn hình vẽ trên tường, kế bên nút nhấn.

Ở giữa phòng là một thiết bị có nút xanh ở giữa, hãy nhấn chuột vào nó, màn hình sẽ đổi sang cận cảnh và bạn cần xếp hình ở đây cho giống với hình ở vách tường rồi nhấn vào nút xanh nhỏ ở giữa. Nếu làm đúng, bạn sẽ thấy Yeesha xuất hiện và cô ta kể cho bạn nghe một câu chuyện dài. Khi kết thúc, bạn hãy tìm ở góc phòng sẽ



thấy bàn tay thứ năm. Sau đó bạn qua gian kế bên, bật nút xanh để mở cửa. Bạn hãy ra ngoài và tiến về phía cây cầu có vài miếng ván bị gãy. Hãy chuyển sang góc nhìn thứ ba và bạn có thể băng qua cây cầu này bằng cách nhảy (1 lần) qua những chỗ bị thủng. Qua được

CheatCode

Empires: Dawn of the Modern World

Trong lúc chơi nhấn Enter để hiển thị hộp thoại, nhập vào các đoạn mã sau:

Mã	Kết quả
noob	Mở bản đồ
red bones	Các tài nguyên đầy "máu" lại
pit stop	Nạp đầy nhiên liệu cho tất cả máy bay
homeland security	Mở bản đồ
weak like ukraine	Thua trận
shock and awe	Thắng trận
kung fu	Hoàn thành công trình nhanh
republicans	Tăng 1000 vàng
call boggy	Tăng 1000 lương thực
get stoned	Tăng 1000 đá
beaver	Tăng 1000 gỗ
daddy's credit card	Tăng 100.000 tất cả các đơn vị tài nguyên
qa salary	Giảm còn 0 vàng
no soup for you	Giảm còn 0 lương thực
cold shower	Giảm còn 0 gỗ
busted	Giảm còn 0 đá
blue folder	Xóa tất cả các mỏ tài nguyên có trên bản đồ

Lưu ý: cheat này chỉ sử dụng trong phần chơi đơn, chơi mạng sẽ không có tác dụng.

XIII

Trong lúc chơi nhấn F2 để hiển thị hộp thoại, nhập vào các đoạn mã sau:

Mã	Kết quả
healme #	"Bơm" đầy "máu" (với # là số nhập vào từ 1 tới 99)
maxammo	Đầy đủ đạn dược
playersonly	Mọi nhân vật và hành động trong game bất động trừ nhân vật chính.

Need for Speed: Underground

Khi vào tới màn hình Menu, chọn mục Statistics rồi nhấn Backspace (nút lùi phía trên Enter) để trở lại màn hình Menu, sau đó nhập vào các mã sau:

Mở các loại xe bí mật, mỗi dòng là một loại xe:		
119focus	667tiburon	2000s2000
893neon	334mygolf	889civic
899eclipse	777rx7	228supra
371impreza	350350z	342integra
222lancer	111skyline	239celica
922sentra	221miata	973rsx777

Mở các màn chơi trong phần chơi Circuits: gimmesomecircuits
Mở các màn chơi trong phần chơi Sprint: gimmesomesprints
Mở các màn chơi trong phần chơi Drag: gimmesomedrag
Mở các màn chơi trong phần chơi Drift: driftdriftbaby

Mở các loại xe có dán tem "độc":	
gimmeppablo	needmylostprophets
gotcharobzombie	givemenismo
havyamystikal	

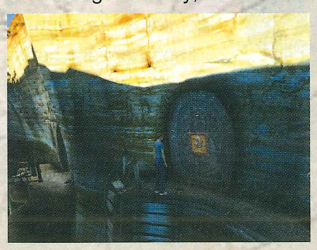
HỒNG ÂN (hong.an@but-tre.com)

bên kia rồi, bạn nhìn bên phải, phía dưới sẽ thấy một cái giống như cái bơm hơi bằng chân. Hãy dẫm lên nó và nó sẽ hạ cái giỏ đang treo xuống thấp.

Tiếp theo bạn nhảy xuống đáy, lại gần cái giỏ này, bạn sẽ thấy bàn tay thứ sáu. Hãy kích hoạt nó. Tiếp theo, bạn quay sang trái và tiến thẳng tới phía trước cho đến chiếc thang dây thứ hai bên phải. Leo lên nó rồi rẽ sang trái, bạn sẽ thấy mình quay lại chỗ có ba thanh

gỗ bắc ngang. Băng qua nó lần cuối cùng, nhảy xuống góc bên trái rồi leo lên thang dây. Bạn sẽ nhận ra mình đứng trước một cái cửa mới. Bàn tay thứ bảy sẽ nằm ngay đó. Kích hoạt nó.

Thế là bạn có thể thở phào nhẹ nhõm vì bàn tay đã sáng đầy đủ, hãy quay lại nơi có chiếc giỏ lúc nãy, nhìn tới



trước bạn sẽ thấy một cái cây to, phía dưới gốc cây có cánh cửa mang biểu tượng bàn tay, để tay lên đây cửa sẽ mở và bạn chỉ việc leo xuống, tiến thẳng tới căn phòng tròn có bốn hình khác nhau. Hãy chọn thế giới mà bạn muốn và bạn sẽ chính thức bước vào URU, một chuyến đi... kinh khủng!

Chúc bạn thành công trong thế giới mới.

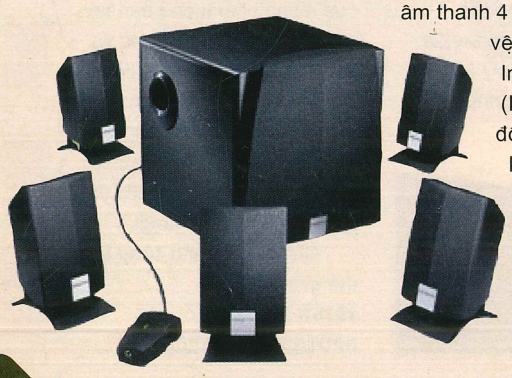
TRỊNH BẢO
BAOT@BUT-TRE.COM

LOA CREATIVE INSPIRE
NGUỒN CẢM HỨNG TỪ GAME

Ở nước ta hiện nay, loa máy tính vốn dĩ đã phong phú với những nhãn hiệu Nansin, SoundMax, Jumboy, Microlab,... dành cho thị trường cấp thấp thì nay lại càng sôi động hơn với sự góp mặt của một số nhà sản xuất tên tuổi chủ yếu nhắm vào người dùng trung và cao cấp như Yamaha, Altec Lansing, Logitech,... Đáp ứng được nhu cầu hiện tại, dư một chút cho tương lai nhưng phải hợp túi tiền là tiêu chí hàng đầu của hầu hết người mua khi bước vào cửa hàng linh kiện máy tính. Nếu bạn đang tìm kiếm một hệ thống loa tốt để nâng cấp hoặc hoàn thiện "bộ đồ" chơi game thì hãy thử một lần nghĩ đến Inspire 6600 và Inspire 5200 của Creative, một thương hiệu không xa lạ với gamer trong nhóm sản phẩm đa phương tiện.

Inspire thực chất không phải là dòng loa mới nhất của Creative nên có thể bạn sẽ thắc mắc là tại sao chúng tôi không chọn những hệ thống loa 7.1 đời mới hay những hệ thống cao cấp được chứng nhận chuẩn THX cũng như tích hợp sẵn bộ chuyển đổi số với công suất đỉnh có thể "thổi tung mái nhà của bạn"? Lý do cũng đơn giản: giá và khả năng đáp ứng cho một gamer quan tâm đến "thực tại ảo" của âm thanh.

Giá của 2 hệ thống này tại Việt Nam chỉ vào khoảng 100 USD trở xuống, có thể chấp nhận được với dân chơi game cần "không gian âm thanh", không chỉ cho nghe nhạc âm hay xem phim (DVD) mà còn quan tâm đến game. Hẳn bạn cũng biết hiện nay các nhà phát triển game nổi tiếng như EA hay Microsoft chẳng hạn đều xem EAX, THX, DirectSound 3D là những chuẩn âm thanh "bắt buộc" để làm nổi bật sản phẩm của mình; đưa gamer vào thế giới âm thanh 3 chiều thực sự.



Thông thường, nếu âm thanh được phát với nhiều kênh thì loa giữa (center) sẽ chỉ phát ra tiếng nói của nhân vật trong khi 2 loa trước sẽ phát ra các tiếng động ở phía trước. 2 loa sau (rear) đảm đương phần việc thể hiện tiếng động phía sau, đó là chưa kể nó được hỗ trợ bởi loa "rear center" nếu là hệ thống 6.1. Trong khi loa trầm (subwoofer) tuy chỉ phát âm trầm (20-200Hz), vô hướng nhưng bạn thực sự cảm nhận được sự có mặt của nó khi tiếng trầm "dội lên da bạn từng đợt".

Ở góc nhìn của một gamer, thì Inspire thực sự làm rất tốt phần việc được giao – tái hiện âm thanh môi trường và thể hiện chân thật thế giới huyền ảo lôi cuốn của các trò chơi máy tính.

BẠN SẼ CÓ NHỮNG GÌ...

Creative Inspire 5.1 5200. Đây là hệ thống loa đa kênh 5.1. Hỗ trợ đầy đủ Dolby 5.1, EAX, DirectSound 3D. Sử dụng kỹ thuật phối âm CMSS (Creative Multi-Speaker Surround) độc quyền của Creative cho phép tái tạo âm thanh lập thể 5.1 từ nguồn âm thanh 4 kênh (4.1). Năm loa vệ tinh được trang bị Image Focusing Plate (IFP) để tăng cường độ chính xác nhưng không làm ảnh hưởng đến sự cân bằng âm sắc.

Loa siêu trầm (subwoofer) được làm từ gỗ và có cổng nối đến bộ điều khiển âm lượng. Cổng headphone bố trí trên bộ điều khiển này cũng rất tiện lợi (giống Inspire 6600 nhưng được cải tiến hơn so với Inspire 5300). Nhà sản xuất cũng không quên đóng gói sản phẩm kèm sách hướng dẫn sử dụng, 6 chân đế loa vệ tinh (dư 1 cái để dự phòng), dây nối và bộ chuyển đổi điện. Tất cả đều mang phong cách "to, nặng và chất lượng" của Creative. Theo khuyến cáo của chính hãng, bạn nên kết hợp hệ thống loa này với bo mạch âm thanh Sound Blaster Audigy hoặc Sound Blaster Live! 5.1 .

Creative Inspire 6.1 6600. So với hệ thống loa 5.1, Inspire 6600 bổ sung loa vệ tinh phía sau (rear center) để thể hiện rõ hơn hiệu ứng âm thanh từ phía sau. Khi được kết hợp với Sound Blaster Audigy 2, hệ thống Inspire 6600 có thể phát huy đầy đủ hiệu ứng của chuẩn âm thanh Dolby Digital Surround EX (mới chỉ có trong phim DVD thế hệ mới) và các hiệu ứng âm thanh môi trường mới trong trò chơi như Creative EAX Advanced HD, Microsoft DirectSound 3D. Bộ chuyển đổi phối âm CMSS trong loa có khả năng giả lập môi trường lập thể 6.1 từ nguồn âm thanh 5.1.

Bộ phụ kiện không khác nhiều so với Inspire 5200, gồm sách hướng dẫn, chân đế loa vệ tinh, thiết bị điều khiển có dây, dây nối với card âm thanh và bộ chuyển đổi điện (Adapter 230V->13.5V).

CHÚNG HOẠT ĐỘNG NHƯ THẾ NÀO...

Dù hệ thống loa có đắt tiền và tốt đến mức nào đi nữa nhưng khi gặp nguồn phát là CD cũ, chất lượng kém, tập tin nhạc bị nén quá "chặt" hoặc những game có phần nhạc và âm thanh bị đánh giá tồi... thì chất lượng cũng chẳng hơn gì những hệ thống rẻ tiền. Nhưng khi đã thay đĩa CD cũ bằng đĩa, chất lượng tốt; tập tin MP3 có bit rate từ 128Kbps trở lên hay các game đạt chứng nhận THX mà thấy chất lượng vẫn không được nâng lên thì bạn nên xem lại card âm thanh và các thông số thiết lập của card. Giải pháp "sound on board" – bộ xử lý âm thanh tích hợp ngay trên bo mạch chủ - xem ra khá kinh tế nhưng thường thì một hệ thống loa tốt phải được kết hợp với một bo mạch âm thanh rời loại tốt.

Không gian và cách bố trí loa cũng không thể xem nhẹ. Quá trình này không đơn giản chút nào nhưng sau khi hoàn tất, sự khác biệt về chất lượng so với khi bố trí tùy tiện là rất lớn. Nên lưu ý rằng không gian và khoảng cách đặt loa so với vị trí bạn ngồi phụ thuộc vào công suất thật của toàn bộ hệ thống. Chính vì vậy, đừng bao giờ bố trí một hệ thống loa có công suất vài chục watt RMS trong một căn phòng rộng đến vài chục... mét vuông. Khi ấy, âm thanh nghe rất loãng và yếu, dù có vặn hết âm lượng.

CHẠY THỬ

Về trò chơi – chiếm vai trò quan trọng nhất trong phần đánh giá, nhóm thử nghiệm chọn ra 5 game tiêu biểu, phổ biến, thuộc nhiều thể loại và chủ yếu tập

trung vào các hãng phát triển game có tiếng để đảm bảo chất lượng âm thanh phát ra ở mức tối ưu nhất; gồm: HITMAN 2: Silent Assassin (H2), Sodier of Fortune II – Double Helix (SoF) (hai trò này có sẵn trong bộ card âm thanh Sound Blaster Audigy 2), Need for Speed: Underground (NFSU), SimCity 4 (SC), Medal of Honor Allied Assault Breakthrough (MoHaaB). Về phần âm nhạc, nhóm thử nghiệm sử dụng một số đĩa CD gốc (trong đó có đĩa nhạc xuân của Saigon Audio) và một số tập tin nhạc nén MP3, WMA,... Với phim chọn DVD BLADE II vì hỗ trợ Dolby Ex (nhằm phát huy hết sức mạnh của Inspire 6600).

Ngoài ra, nhóm thử nghiệm còn lần lượt kết hợp hệ thống loa với card âm thanh Creative Sound Blaster Audigy 2, Sound Blaster Live! 5.1 và chip âm thanh Nvidia SoundStorm 5.1 tích hợp trên bo mạch.

Mức thiết lập trong Volume Control như sau: Master Volume ở mức 75%, Wave/MP3 Volume ở mức 100%, chặn tiếng (mute) ở phần Line-In. Âm Bass/Treble lần lượt là 63%/71%.

CẢM NHẬN

Creative Inspire 5.1 5200. Nhìn chung bề ngoài Inspire 5200 rất giống hệ thống 6600. Chỉ có một vài điểm khác biệt là kích thước loa Subwoofer nhỏ hơn và gồm 5 loa vệ tinh. Hiệu quả thể hiện tiếng súng và tiếng nổ trong trò chơi H2, SoF, MoHaaB của loa siêu trầm thực sự gây ấn tượng mạnh. Quả thật, bạn không thể nghĩ rằng nó được phát ra bởi cục *sub* tí hon như vậy. Nhưng đó chỉ là cảm giác có được khi điều chỉnh volume của thiết bị điều khiển kèm theo loa ở mức 4 (tối đa là 8), *"Bass Level"* ở mức trung bình. Khi tăng *volume* lên, hệ thống bắt đầu bộc lộ nhược điểm. Rõ ràng, do rào cản về công suất thật còn khá thấp (75W RMS), âm thanh ở mức âm lượng cao của các loa vệ tinh gây cảm giác chói tai với người nghe; âm trầm từ loa *subwoofer* xem ra không còn tác dụng. Còn ở thiết lập trung bình, hệ thống Inspire 5200 thể hiện rất tốt và đầy đủ các hiệu ứng âm thanh môi trường. Tiếng rít xe trong NFSU hay phần nhạc nền của trò SC, nghe chẳng thua kém gì so với dàn loa đắt tiền. Đây chỉ mới là cảm nhận khi bạn nối chúng với Sound Blaster Live! 5.1. Nếu thay bằng Audigy 2 bạn phải trả thêm gần cả trăm đô chứ chẳng chơi cho sự cải thiện âm thanh không rõ rệt; dù rằng âm trầm của loa sub nghe tròn và chắc tiếng hơn.

Creative Inspire 6.1 6600. Trên một hệ thống "sound on board" Nvidia SoundStorm, Inspire 6600 nghe cũng bình thường dù đây là loại âm thanh tích hợp thuộc vào hàng cao cấp. Tiếng trầm rất dễ bị vỡ mặc dù âm lượng điều chỉnh không lớn lắm. Nhưng khi "để nó bắt tay" với giải pháp Sound Blaster Audigy 2, cùng khoe mình trên làn điệu âm thanh chất lượng 24 bit và 192khz/106dB SNR thì rõ ràng sự khác biệt đáng kinh ngạc. Thật vậy! Ban đầu là Hitman 2 rồi đến SoF và cuối cùng là MoHaaB. Một loạt game hành động không chỉ hay mà còn rất nổi tiếng bởi phần âm thanh được đánh giá cao. Điều này buộc nhóm thử nghiệm phải thử đi thử lại nhiều lần nhằm kiểm tra xem các hiệu ứng âm thanh mới (EAX Advanced HD, ...) mà nhà sản xuất hết lời ca ngợi về nó sẽ như thế nào. Lúc thì êm dịu, sâu lắng trong tiếng nhạc giao hưởng của Hitman 2, lại bỗng nhiên bùng nổ một cách mãnh liệt và dữ dội trước nòng súng của nhân vật chính trong SoF.

Có một lần, khi chơi MoHaaB với các đồng nghiệp để thử hiệu ứng môi trường, vốn rất thích bắn tỉa, tôi vội vàng trốn và nấp trong lùm cây. Phía bên kia, các bạn tôi chọn súng máy và liên tục lùng "những tên bắn tỉa". Khi ấy, có 2 người đang tiến về phía chỗ tôi nấp. Một người đang lặng lẽ từ bên phải, một người đang chạy ở phía sau. Sau khi phát hiện tiếng

động, tôi nhanh chóng tìm đường tẩu thoát. Và thật may mắn, nhờ âm thanh 3 chiều thể hiện rất rõ ràng, chính xác của Inspire 6600, tôi đã tìm được hướng thoát. Hú hồn!

Tuy nhiên vẫn giống tình trạng của Model 5200, 6600 chỉ thể hiện tốt các hiệu ứng âm thanh khi bạn chỉnh volume dưới mức 5 (trên thiết bị điều khiển) với các thiết lập âm lượng như đã nêu ở trên.

NHẬN XÉT CHUNG

Chất liệu làm loa không được cao cấp và tốt như dòng Cambridge (cũng của Creative) trước đây. Nút vặn volume còn khá cứng. Âm thanh thể hiện từ các trò chơi rất khá, đặc biệt ấn tượng khi Insipre 6600 kết hợp với card âm thanh Audigy 2 . Tuy nhiên với DVD, nhạc dance thì dòng Inspire lại bị vỡ tiếng khi hoạt động ở mức âm lượng cao, nhất là loa subwoofer.

LỜI KẾT

Một hệ thống máy tính mạnh được trang bị bo mạch xử lý đồ họa cao cấp sánh vai với 1 màn hình hiển thị đắt tiền cũng chẳng thể nào tạo thành bức tranh hoàn chỉnh về cỗ máy chơi game trong mơ, nếu thiếu sự tô điểm của một dàn loa tốt. Chính vì vậy mà âm thanh đóng vai trò hết sức quan trọng trong thế giới muôn màu của game máy tính. Do đó, suy nghĩ để lựa chọn một bộ loa thoả đáng là chuyện nghiêm túc. Nếu bạn thực sự là người thích cảm nhận sự du dương của nhạc nền hay cảm giác sống động rất thật trong thế giới ảo với giá... khoảng 100 USD thì hãy quan tâm đến Inspire 5200 và 6600.

CHÍ TÂM
CHI.TAM@BUT-TRE.COM

Liên hệ: **SVC**
95 Nguyễn Trãi, Q.1, TP.HCM
ĐT: (8) 832 5353.

BẢNG THÔNG SỐ VÀ NHẬN XÉT

Hệ thống	Inspire 5.1 5200	Inspire 6.1 6600
Số loa	5 loa vệ tinh, 1 loa trầm	6 loa vệ tinh, 1 loa trầm
Tổng công suất	75W	120W
Dãy tần số đáp ứng	40Hz-20kHz	40Hz-20kHz
Tín hiệu/nhiễu (SNR)	75dB	75dB
Thể hiện hiệu ứng âm thanh trong game	Tốt	Xuất sắc *
Thể hiện DVD	Khá	Tốt
Thể hiện Nhạc	Trung bình	Tốt
Hiệu năng/giá	Trung bình	Tốt
Người dùng	Cấp trung	Cấp trung
Giá (USD)	85	110

* Khi kết hợp với card âm thanh Creative Sound Blaster Audigy 2

1, 2, 3, 4, 5, CÙNG FORUM "GAMEVN"

Một trong những hoạt động được trông chờ nhiều nhất trong "Tuần Lễ Khám Phá Internet" do Nhà Văn Hóa Thanh Niên (TP.HCM) và Trung Tâm Điện Toán Truyền Số Liệu khu vực 2 (VDC2) phối hợp tổ chức vào cuối tháng 12/2003 vừa qua là "Sân chơi off-line cho các diễn đàn on-line". Sân chơi này bao gồm các phần như: thi kiến thức, tự giới thiệu, thi đấu thể thao trên PC (thi đấu tính điểm một số bộ môn tại SEA Games trên máy tính)... Nhưng cuối cùng, "Sân chơi" này đã không diễn ra như sự mong đợi của nhiều người: số lượng forum đăng ký rất đông, nhưng đến giờ chót do lịch thi của các trường có thay đổi nên nhiều nhóm không dự thi được. Tuy vậy, chúng tôi cũng "chộp" được đại diện của nhóm online khá nổi tiếng về game là GameVN.com. Mời các bạn làm quen.

1 Đến bây giờ không ai biết mặt mũi của "thủ lĩnh" forum GamevVN như thế nào! Theo lời kể của Trần Quý Thường Hữu Nhơn (21 tuổi, hiện là sinh viên năm 2 khoa CNTT, ĐH Bình Dương), một trong những thành viên nòng cốt của GameVN, đó là "một chàng trai độ 27 tuổi, không rõ tên tuổi, chỉ biết nickname là BM, đang du học tại Mỹ, đặc biệt là chơi game rất... dở, dở đến nỗi phải bỏ tiền và công sức để thiết kế một website mà mục đích là tầm sư học... game"! Là một người rất giỏi thiết kế web nhưng khi tiến tới thành lập forum về game, BM đã gửi mail đến từng thành viên chủ chốt để "trưng cầu ý kiến". BM đã tổng hợp và xây dựng forum phát triển như ngày hôm nay!

2 We bsite ra đời đầu năm 2002. Ban đầu, chỉ có những tay game có "hạng" ở Hà Nội và TP.HCM. Họ cùng nhau tham gia forum với mục đích trao đổi kinh nghiệm, thảo luận về những bí quyết, giới thiệu game mới và cuối cùng là tìm bạn "tri âm tri kỷ" để thỏa mãn đam mê lớn nhất: khám phá thế giới diệu kỳ của game! Game dần dần phát triển mạnh cũng là lúc forum kết nạp thêm nhiều thành viên. Nguyễn Ngọc Thoại, có thời gian phụ trách nhóm game TP.HCM của forum cho biết: thành viên nòng cốt của forum hiện nay là 600 người, từ đó bầu ra "ban chấp hành" 15 người toàn là những gamer chuyên nghiệp như: Tuấn Thanh, Văn Việt, Vĩnh Ngọc, Trung Hiếu, Lê Như, Ngọc Thoại, Hữu Nhơn... Còn "thành viên dự khuyết" đã lên tới gần 50.000 người trải đều khắp cả nước, trong đó mạnh nhất vẫn là 2 nhóm ở TP.HCM và Hà Nội. Trước khi sang Mỹ du học, BM để lại lời nhắn cho các thành viên: "Các em cứ duy trì forum hoạt động thật tốt. Đừng lo gì cả. Mọi chi phí đã có anh lo!". Theo phân loại, thành viên tham gia forum GameVN.com có nhiều "thành phần": có nhóm chỉ chuyên về một game để còn thi thố; có nhóm chơi đều các loại game mà chủ yếu là game mới; còn nhóm "thuộc hàng chuyên viên" sẽ đi sâu nghiên cứu cách lập trình, kỹ xảo, đồ hoạ để tìm ra những nét độc đáo của từng loại game theo hướng chuyên nghiệp và giới thiệu với các thành viên. Nhóm này chủ yếu là 15 thành viên chủ chốt của TP.HCM.

Theo quy định của forum, những thông tin, kỹ năng, bí quyết của từng loại game sẽ được đặt trong một box riêng không chỉ giúp người ghiền game dễ dàng tìm kiếm mà còn là cơ hội để tìm ra MOD (Moderator – người điều khiển). Dù "không có lương" nhưng một khi đã được tín nhiệm thì MOD phải có trách nhiệm phấn đấu để box của mình hay nhất, nhiều người viếng thăm nhất... Cuộc chơi cũng rất bài bản!

3 "Ban đầu, vì mê game nên em tham gia cho vui và cũng là cơ hội được giao tiếp bạn bè để học hỏi. Lúc đó sướng lắm, game ít mà người chơi cũng chưa nhiều nên tụi em trao đổi với nhau được nhiều lắm. Nhưng kể từ năm 2002, khi forum có nhiều thành viên tham gia, toàn là những người bắt đầu chơi game nên tụi em phải kiêm thêm công việc tư vấn, trả lời thắc mắc, hướng dẫn... Chừng ấy công việc chiếm hết thời gian nên chẳng còn chuyên tâm nghiên cứu game mới", anh sinh viên trẻ Hữu Nhơn nhưng đã có thâm niên hơn 10 năm chơi game hồn nhiên nói về đóng góp của mình cho forum. Bây giờ, ngoài thời gian đi học, đi làm kiếm thêm tiền, rảnh phút nào là Hữu Nhơn và nhiều thành viên khác tranh thủ vào các website chuyên về game như Gamespot, Gamespy, Squaresoft, Edios, Namco, Koei, Konami... cập nhật thông tin để phục vụ thành viên. Còn Ngọc Thoại, dù dành khá nhiều thời gian chuẩn bị ôn thi tốt nghiệp ĐH (SV năm 4 khoa CNTT, ĐH Mở Bán Công TP.HCM) nhưng cũng vẫn đóng góp cho forum như viết bài, giải đáp... "Em mong forum càng nhiều thành viên càng tốt. Thả vào máy chơi game, tuy mất thời gian, tốn tiền nhưng chẳng là gì so với lang thang ngoài đường, không chỉ tốn tiền nhiều hơn mà còn dễ sa vào tệ nạn xã hội!" – Thoại bày tỏ suy nghĩ.

Hữu Nhơn (người đeo kính) và Ngọc Thoại, hai trong số những thành viên nòng cốt của GameVN.

4 Forum này là một sân chơi lý thú của gamer nên thành viên hầu hết là học sinh, sinh viên. Theo thống kê của Nhơn, thành viên nhỏ nhất hiện đang học lớp 7 (có nhiều em đi họp nhóm phải nhờ người nhà chở đi!), đông nhất vẫn là học sinh lớp 9, 10. Không những được giới trẻ trong nước quan tâm, forum GameVN còn được khoảng 20 sinh viên đang du học nước ngoài (có nhiều bạn trước đây là thành viên của forum khi còn học phổ thông trong nước) tham gia và có nhiều hỗ trợ. Trò chuyện với chúng tôi, Thoại và Nhơn có vẻ buồn khi cho biết nhiều cửa hàng bán phần mềm game đã vào website để sao chép những bài viết, sau đó photo thành nhiều bản bán cho giới học sinh.

5 Game đã trở thành một nhu cầu giải trí cho giới trẻ thời công nghệ thông tin. Dù dư luận xã hội vẫn còn những điểm chưa đồng ý, nếu không muốn nói là ác cảm..., nhưng như lời Thoại: "Dẫu sao, chơi game vẫn tốt hơn gấp bội lần nếu như lớp trẻ chúng em suốt ngày lang thang ngoài đường". Ước mơ của Thoại, của Nhơn và nhiều bạn trẻ khác mà chúng tôi gặp đều mong một ngày nào đó nước ta có một nghề hẳn hoi: chơi game theo hướng chuyên nghiệp!

MAI TRƯỜNG

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Nguyễn Trọng** • Phó tổng biên tập: **Lê Trung Việt, Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 79 Trương Định, Q.1, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 822 5096 - Fax: (84.8) 822 0742. E-mail: *pcworldvn@hcm.vnn.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 5374130; Fax: (84.4) 5374131. E-mail: *pcworldhn@hn.vnn.vn;*

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 05-5-1994 - Cục Báo chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 35.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

ABIT
Your Reliable Partner

www.ABIT.COM.TW

Do you Guru?

AI7-GURU

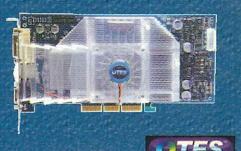
- Supports Intel Pentium 4 /Celeron CPU (Northwood/Prescott)
- Intel 865PE / ICH5-R
- 4 X DDR DIMM support Dual DDR 400 memory (Max. 4GB)
- 2 channels SATA 150MB/s data transfer rate with RAID 0 / 1
- 3 ports IEEE1394, 8 ports USB 2.0
- ABIT µGuru™ Technology

AN7-GURU

- Supports AMD K7 socket A CPU with 266/333/400 MHz FSB
- NVIDIA nForce2 Chipset
- Supports 3 DIMM DDR 266/333 or 2 DIMM DDR 400
- Supports 2 x SATA 150 RAID 0/1
- 1 port IEEE1394, 2 ports USB 2.0
- ABIT µGuru™ Technology

KV8-MAX3

- **Supports AMD socket 754 Athlon 64 CPU with 800 MHz FSB**
- VIA K8T800 / VT8237 chipset
- Supports 3 DIMM DDR 333/2 DIMM DDR 400 up to 2GB Max.
- Supports 4 x SATA 150 RAID 0/1/0+1
- On board 10/100/1000 Mb PCI Ethernet Controller



SILURO FX5900 OTES

- NVIDIA GeForce™ FX5900 GPU
- 128MB DDR Memory
- CineFX™ 2.0 Engine
- Intellisample™ HCT
- nView™ Multi-Display
- On-board TV-Out / DVI

Nhà phân phối:
DOANH NGHIỆP TƯ NHÂN TIN HỌC AN NHẤT

CÓ BÁN TẠI: CỬA HÀNG VI TÍNH 21 — 21 Bùi Thị Xuân, Q.1 Tel: (08) 9253642 - 9253643
Mobil: 090 3901321 (gặp chị Minh) Email: vitinh19@hcm.vnn.vn

CỬA HÀNG SƠN HẢI — 12 Lê Văn Linh, Hà Nội * Tel: 7331515 - 7330881 * Mobil: 0913 008008 (gặp chị Hạnh)

Thi đấu Game năm 2004 - GRAVIS

Joystick của những nhà vô địch

G10511

Bạn có thể chơi mọi lúc, mọi loại game từ Football, Half-Life cho đến các loại game hành động.

GIA ĐÌNH GRAVIS							
GRAVIS	MODEL	LOẠI		CỔNG		PROGRAME CODES	THAY CHUỘT
		JOYSTICK	GAMEPAD	USB	GAMEPORT		
	G10511	*		*		8+7+8	*
	G10512	YES		*		PLUG & PLAY	
	G10513	*		*		8+7+8	*
	G10171	*			YES	6+5+8	*
	G43011		*	SERIAL 9- PIN		10+9	*
	G44011		*		*	11+10+8	*
	G44031		*	*		10+9	*

✂----------

Tên :..... Số CMND : .....

Địa chỉ : .....

ĐT : .....

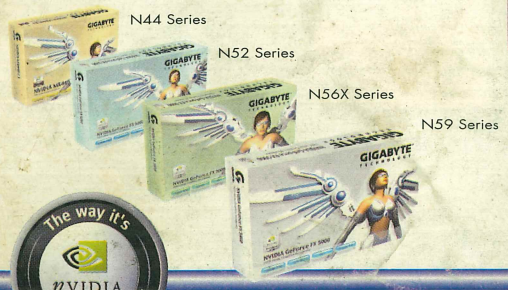
Địa điểm ĐK: Cty THÁI Á 236 NTMK, Q3 TP.HCM. ĐT: 9300042

Chi nhánh THÁI Á 36 Thanh Nhàn,Q Hai Bà Trưng, Hà Nội. ĐT:9713527

Phoenus

THƯỞNG THỨC GAME VỚI
Gigabyte nVIDIA Geforce™ graphics card!

Card đồ họa nVIDIA Geforce™ của Gigabyte mang đến sự thỏa mãn những nhu cầu cao cấp về tốc độ, màu sắc và độ hiển thị trong thế giới game 3D, trong môi trường đồ họa cũng như trong các ứng dụng về kỹ thuật số và phim ảnh video.



Để biết thêm thông tin xin vui lòng liên hệ:

Công ty Viễn Sơn
162B Bùi Thị Xuân, Q.1
Tel: 08-8326085

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
– The specification and pictures are subject to change without notice.
– All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
– Any overclocking is at user's risk. Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

The way it's meant to be played
nVIDIA

GIGABYTE™ N Series Graphics Accelerator

GIGABYTE™
TECHNOLOGY